Le Premier Magazine des Consoles de Jeux Vidéo
Player one
Sega
Nintendo
Lynx
Neo Geo
Nec
TELE
LES JEUX VIDEO CREVENT L'ECRAN
DOSSIER SPECIAL ZOMBIES
LES HITS DU MOIS
Flashback
Docteur Robotnik
Dragon's Revenge
Eternal Champions
Lethal Enforcers
Ren and Stimpy
Might and Magic II
Sunset Riders
Yoshi's Safari
Mario is Missing
CADEAU
LE MAGNET
AERO
THE ACROBAT
38 JANVIER 94
28F
M 4413 - 38 - 28,00 F

34

8 ... 9 ... 10 ... 34 T'as mis KO. Avec Barkley, ya plus d'parquet
... C'est pire qu'un ring. Aie, ça fait bing. Il joue physique
Les autres paniquent. 34 défonce ta défense. Toi, tu le cherches
Lui, il te trouve. Et ouais... Le Sir, c'est Charles. Et ouais
C'est lui qui parle. Trop gros? 340 dunks agressifs
Trop petit?
340 rebonds offensifs
C'est le round mound du rebound
Ding, Ding, Reprise
Il pénètre dans la raquette
Il feinte la passe. Et il te passe
Il déménage.
Et fait le ménage
En un contre un, fais pas le malin
Tu y reviens?
Mais tu as tort...
Regarde le score
34 affiche 34 Plus
97... kilos T'as vu Tu
jouer
Il t'a Rillé
Ding, Ding
Atomisé. Ratatiné. Ding, Ding
Tu jettes l'éponge. Encore tu songes
Au numéro du 34...
T'as vu
ses
nouvelles
Air Force
Max™?
SUNS
34
NIKE
AIR
Just do it.
Just do it.
Just do it.

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE cedex
Tél. 41 10 20 30

Directeur de la publication : Alain KAHN.

REDACTION
Rédacteur en chef : Pierre [illegible]
Rédacteur en chef adjoint : Xavier SCAMPS.
Secrétaire de rédaction : Nathalie ROY-REUILLER, Hélène LÊ.
Rédacteurs : Sylvain [illegible], Véronique BOISSARIE, Stéphane BURET, Laurent DEFRANCE, Christophe DELPERRIE, Mathalia GARRAUD, Patrick GIORDANO, Guillaume LASSALLE, Eric PAVON, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, François TARRAIN, Julien VAN DE STEENE.
Conseiller auprès de la rédaction : Cyril DREVET

Directeur Artistique : Christian DAO

PUBLICITÉ
Tél. 41 10 20 40
Responsable de la publicité : Pierre MICHAELIS
Responsable marketing et télématique : Sylviane RING-RÉMY
Responsable TV : Nezha BOUBEKRI.
Assistante de publicité : Delphine BRONN.

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ.
Assistante de fabrication : [illegible]zière RICHARD
Infographistes : Laurent VIEL, Laurent FAIDIDE.
Montage et photogravure : [illegible]-M- [illegible] Samat.
Impression : SNIL.

Service abonnement
[illegible] 5F + 60700 SACY-LE-GRAND.
Tél. (16) 44 69 26 26.

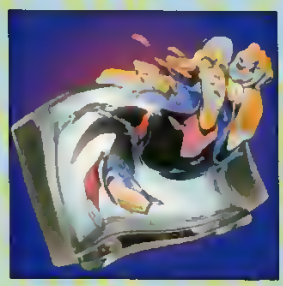
Responsable des éditions étrangères : Carla VAN EMDE BOAS.

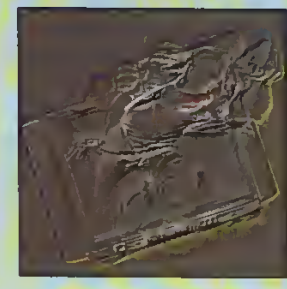
MÉDIA SYSTEME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de f
RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Françoise LE METAYER.
Administration : Jacqueline SEVASTELLIS.
Secrétariat : Christine NABAIS

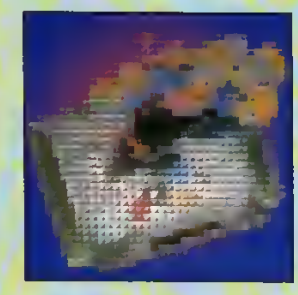
Commission paritaire n°72 809 Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1993
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine
Photos tous droits réservés : Michel BLOSSIER.
Ce numéro comporte un magnet Aero the Acrobat collé sur la première de couverture du magazine.

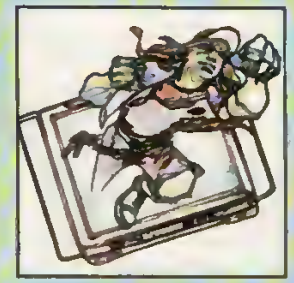
A QUI ECRIRE !

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 36 à 53), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention ! les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Astuceman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour les Plans et Astuces (pages 160 à 167) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à :
Petites Annonces PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.









édito

Bonne année à tous. Le mois de janvier est habituellement celui des bonnes résolutions, et l'équipe de Player One a décidé d'en prendre quelques unes. La première est de poursuivre sur notre lancée, de vous offrir toujours autant de tests critiques sur les jeux, et de vous informer le mieux possible en privilégiant l'info exacte, plutôt que de vous donner en pâture de vagues rumeurs racoleuses. Enfin, nous sommes également décidés à améliorer certaines parties du magazine, comme les previews venues du Japon et des U.S.A. ainsi que certains petits détails de notre nouvelle maquette. Voilà les engagements que nous prenons, à vous de nous dire, au fil des mois, si nous les respectons ou non. En attendant, nous avons choisi, pour ce premier numéro de l'année 94 de vous proposer un reportage sur les coulisses de nos deux émissions télé : Televisator 2 (France 2) et Player One (MCM), histoire de vous faire partager le délire quotidien qui anime ceux qui les fabriquent. Vous trouverez aussi, dans ce numéro, un dossier sur les monstres qui hantent Zombies Ate My Neighbors, la dernière superproduction de Konami, sans oublier, évidemment toutes nos rubriques habituelles. Pour finir, toute l'équipe se joint à moi pour vous souhaiter ses meilleurs vœux ludiques pour 1994.

Sam Player

Sommaire

6 COURRIER — Sam Player répond à toutes vos questions

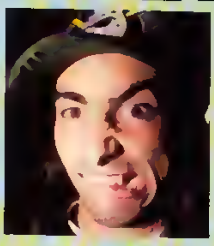
8 stop info — Toute l'actualité sur l'univers des jeux vidéo

26 OVER THE WORLD — Les meilleurs jeux venus de l'étranger

36 trucs en vrac — Des astuces et des codes pour finir vos jeux préférés

DOSSIER TÉLÉ

42 LES JEUX VIDÉO CRÈVENT L'ÉCRAN



74 POSTER Demolition Man

23 INDIANA JONES

65 TESTS — Tous les jeux du mois testés sans pitié

53 dossier ZOMBIES Ate My Neighbors — Les monstres envahissent nos consoles

142 PETITES ANNONCES — Les bonnes affaires de Player One

124 Plans & astuces — Shining Force suite et fin

110 Vite Vu — L'actualité des jeux vidéo passée en revue

134 Reportage — La sélection ciné, bédé et télé de Player One

146 TOP 18

Concours

Courrier

Bonne année à tous ! On dirait que cette année 94 va être des meilleures... En tout cas, si j'en juge par votre courrier (rarement aussi volumineux), votre passion pour les jeux vidéo n'est pas prête de s'éteindre. On attaque tout de suite avec la sélection des meilleures lettres du mois.

Sam

Salut Sam,
Tout d'abord, je veux te dire que la nouvelle présentation du Player est super, sublime, magnifique, grandiose, euh... Bref, il est super, ultra, méga, giga cool. Bon, après les compliments, les questions :
1°) Pourquoi ne pas faire revenir la note d'animation en plus de celle du graphisme, ou bien virer celle de la durée de vie et la mettre à la place ?
2°) Il faut que vous fassiez un dossier sur Dragon Ball Z (SVP) !
3°) Dans le Player n° 37 de décembre, le sticker FFF était-il en plus du transfert, ou était-ce soit l'un soit l'autre ?
4°) Et la dernière des dernières questions, à quand la 64 bits de Nintendo ?
Bon, salut, à la prochaine !

Gyldwin the TNT

Salut Gyldwin,
1°) Notre nouveau pavé de notes suscite beaucoup de réactions (en bien et en mal d'ailleurs), comme tu pourras le voir dans les lettres suivantes. Nous allons évidemment tenir compte de vos remarques et, dès le prochain numéro, nous apporterons des modifications à notre notation. Mais avant cela, il faut que nous fassions une petite réunion pour mettre tout ça bien au point.
2°) Vous commencez à être nombreux à nous le réclamer ce dossier, on va finir par le faire, sûrement lorsque Dragon Ball Z 2 sortira en version française, c'est-à-dire aux environs de fin mars-début avril...
3°) Le sticker FFF était en plus du transfert.
4°) La 64 bits de Nintendo devrait arriver d'abord en arcade vers la fin 94 et ensuite comme console de salon à la fin 95. Ciao Gyldwin.

Sam

Salut Sam,
Passons les compliments parce que je sais que tu sais que ton mag est hyper-méga-super-extra-génial (restons modestes). Passons aux questions :
1°) Pourquoi Mortal Kombat n'est -il pas sorti sur NES ?
2°) Mortal, toujours lui, va-t-il sortir sur Mega CD ?
3°) J'ai un petit problème avec mon Game Genie. Quand je joue à Super Mario III et que je rentre le code AEKX GLIA, je ne peux pas entrer dans les maisons champignons. Le jeu se bloque. Est-ce la console ou le Game Genie ?
Je t'en supplie, Sam, je te suis depuis le n° 1 et c'est la cinquième lettre que je t'envoie, alors tu sais ce qu'il te reste à faire ...

Kévin Vincent, le Rebelle

Salut Kévin,
1°) Franchement, je n'en sais rien, c'est peut-être à cause des digits. La NES a peut-être du mal à afficher ce genre de graphismes...
2°) Oui, une version Mega CD est prévue pour mars. Ce sera l'adaptation des versions SN et MD. Il est également prévu un Mortal Kombat 2 qui existe déjà en borne d'arcade et qui sortira sûrement vers la fin de l'année.
3°) Le problème que tu rencontres est très classique. Il vient du code que tu rentres sur ton Game Genie. Mais rassure-toi, cela n'abîme ni ta console ni ton jeu puisque le Game Genie agit uniquement sur la mémoire vive qui se trouve dans ta console.
Ciao Kévin, merci encore pour tes quatre lettres précédentes et je te souhaite une bonne année.

Sam

Cher Sam,
Après tout ce que disent les autres lecteurs, j'ai quelques suggestions à te faire :
1°) Je suis un peu d'accord avec Cri-Cri en colère (n° 37) pour que vous remettiez la note de player fun.
2°) Pourquoi ne pas comparer les deux mêmes jeux qui sont sortis sur des consoles différentes (ex : Cool Spot sur MD et SN) ?
3°) Bon, alors, c'est quoi ce délire ? Je m'explique : Nintendo annonce un CD-Rom pour sa Super Nintendo et il laisse tomber, va-t-il aussi laisser tomber sa 64 bits ? J'ai fini.

Sega/Nintendo Maniac Man

Salut le Maniac,
1°) OK pour les notes, j'en ai déjà parlé et nous allons essayer, dès le mois prochain, d'améliorer notre système.
2°) Bien vu mec, ton exemple est bien choisi et Mahalia qui a fait le test sur Super Nintendo aurait dû parler un peu plus de la version MD. Mais elle est tellement mignonne et gentille qu'on a du mal à lui faire des reproches, tu lui pardonnes, toi ?
3°) Ben là aussi je suis un peu d'accord avec toi. Mais bon, nous, on ne fait que vous informer. Nous essayons, contrairement à d'autres, de bien vérifier nos informations avant de les publier et je te garantis que le CD-Rom pour la SN a bien existé sous la forme de prototype et même que certains éditeurs avaient commencé à développer dessus, mais si Nintendo décide de l'arrêter, nous, on n'y peut rien... Quant à la 64 bits, il semblerait que ce soit vraiment du sérieux puisque le prototype est déjà prêt, on sait même qu'il est construit autour d'un processeur spécial (un mélange entre le R4000 et le R4400 qui tournerait à 150 MHz) et que Nintendo doit faire, à Las Vegas, ces jours-ci, une annonce à propos de cette console.

Sam

Salut Sam,
Ton canard est cool ! Pas mal du tout la nouvelle maquette, plus de couleurs, plus d'encadrés, plus de photos, par contre, moins de texte, mais bon, on ne peut pas tout avoir.
Et maintenant, j'ai quelques questions à te poser :
1°) Est-ce-que Crevette continue à faire des tests dans Player *?*
2°) As-tu participé au concours Super Bomberman ?
3°) Quelles consoles possèdes-tu ?
4°) À quand Mario V ?
5°) Dans Player, *est-ce-que tu fais autre chose que répondre au courrier ?*
6°) Si, une fois tous les trois mois, vous mettez un Player One Pocket *dans* Player, *je serais prêt à payer 1 ou 2 francs de plus.*
7°) J'aimerais savoir, est-ce-que tu connais Serre (humour noir) ?
Bon, Sam, je te dis au revoir en espérant voir ma lettre dans le n° 38. Salut.

Nicolas, le Chat

Salut Nico,
Merci pour les compliments, c'est vrai que, ce mois-ci, il y a eu beaucoup plus de lettres en faveur de notre nouvelle maquette que de mécontents, mais comme je l'ai déjà dit, nous allons tenir compte de vos remarques et améliorer le mag.
1°) Crevette continue d'écrire dans *Player*, beaucoup moins qu'avant bien sûr, mais il assure toujours sa rubrique dans Over the World, plus, parfois, quelques tests. Ça dépend du temps que lui laissent ses deux émissions télé sur France 2 et MCM.
2°) Non, je suis juste passé incognito sur le salon, juste pour voir Elwood, honte à lui, se faire battre en finale !
3°) Toutes.
4°) Pour l'instant, on n'en sait rien, mais Nintendo travaille dessus.
5°) Oui, mais je ne dirai pas quoi...
6°) Pourquoi pas ? On y a déjà pensé, mais on n'a pas pris de décision.
7°) Je connais Serre, mais je ne suis pas un fan, je préfère les BD d'action ou les mangas. Ciao Nico.

Sam

Salut Samy,
D'abord, je voudrais dire chapeau pour le nouveau look de Player One *; j'aurais tant de chose à dire (en bien) sur cette nouvelle maquette, mais je crois que les questions sont plus importantes :*
1°) La rubrique Vite Vu est une des rubriques que j'adore, pourrais-tu me dire si elle durera autant que les piles Duracel ?
2°) Je voudrais savoir aussi ce que c'est exactement qu'une « preview » (excuse-moi si je ne sais pas).
3°) Ceci est une idée : au lieu de faire les rubriques NEC Club et Lynx Club, toi et ton équipe pourriez créer un hors série : NEC Player *et* Lynx Player *comme* Nintendo Player, PC Player *et* Sega Player, *qu'en dis-tu ?*
4°) Est-ce-que le Top 10 réapparaîtra ?
5°) Est-ce-que Nintendo va réellement lancer une console CD, comme dit si bien la rumeur ?
6°) Pour les tests de jeux, je ne comprends pas pourquoi vous mettez une note pour la notice, la sauvegarde et les continue. Ce qui importe, c'est la qualité (graphisme, son, jouabilité, genre...) et le prix, et on verra bien s'il y a une notice, une sauvegarde et un continue en achetant la cartouche, non ?
7°) Pourquoi ne mettez-vous plus le player fun dans les tests de jeux ?
Bon, je crois que je vais m'arrêter là. Ah, Samy, mon pote, je te remercie d'avance pour tes réponses, elles me seront bien utiles. Allez, salut.

Super Ludo Bros

Salut Ludo,
1°) Nous allons continuer les Vite Vu, nous pensons que c'est une bonne formule pour parler des mauvais jeux, mais aussi des bons jeux qui sont déjà sortis sur une autre console.
2°) On parle de « preview » quand on vous présente un jeu qui n'est pas encore fini ou bien alors qui ne sortira que dans plusieurs mois. C'est un mot anglais que l'on pourrait traduire par « avant-première ».
3°) Je ne suis pas d'accord avec ton idée, car il n'y a pas assez de jeux qui sortent sur Lynx ou sur NEC pour pouvoir en faire un magazine, même un hors-série.
4°) Tu retrouveras le Top 10 dans ce numéro à la page 146.
5°) Oui, mais j'en ai déjà parlé dans la réponse à la lettre précédente.
6°) et 7°) Nous essayons, dans les tests de jeux, de mettre le maximum d'info pour que vous puissiez avoir une bonne idée de la qualité d'un jeu avant de l'acheter. C'est vrai qu'il est parfois difficile pour nous de choisir entre les différents critères qui vous font acheter un jeu plutôt qu'un autre, mais on est prêt à accepter les critiques et à nous améliorer en tenant compte de vos remarques. Ciao Ludo.

Sam

P.-S : Salut Sam II, et bisous à Emmanuelle, j'aimerais bien lire le *Mégalo Fanz*, pourriez-vous me l'envoyer ? Salut à Cri-Cri et merci pour ta seconde lettre qui était beaucoup plus gentille que la première...

3615 PLAYER ONE... 3615 PLAYER ONE

STOP INFO

LES PRIX DANS PLAYER ONE

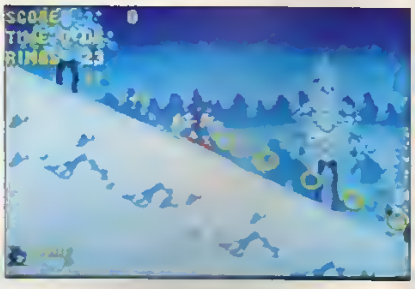
Nous publions le prix des jeux que nous testons dans *Player*. Pour rendre claire et pratique cette notation, nous avons adopté le système suivant : six zones de prix (notées de A à F) déterminent les tarifs moyens des jeux selon les consoles. À la fin de chaque test, dans le tableau résumant les notes décernées au jeu, vous retrouverez ces six zones, celle qui sera mise en couleur correspondra au prix du jeu. Chaque zone correspond à une fourchette de prix :

A : de 150 à 249 F.
B : de 250 à 349 F.
C : de 350 à 449 F.
D : de 450 à 549 F.
E : de 550 à 649 F.
F : 650 F et plus.

SONIC 3

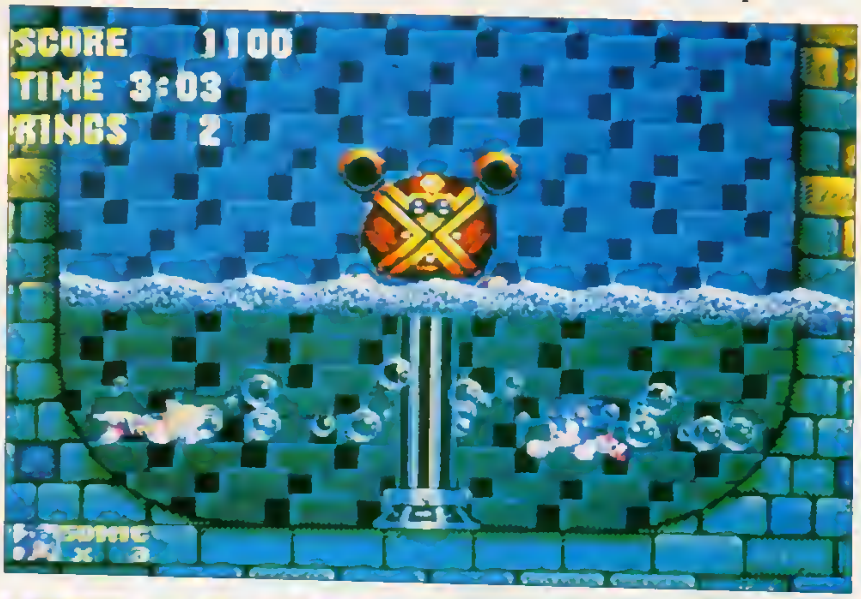
La saga Sonic commençait-elle à s'essoufler ? Au vu d'un Sonic Chaos ridiculement facile et d'un Sonic CD manquant un peu d'originalité, il était permis de se poser la question. Sonic 3 arrive à point nommé pour prouver aux sceptiques que la mascotte de Sega n'a jamais eu une telle pêche.

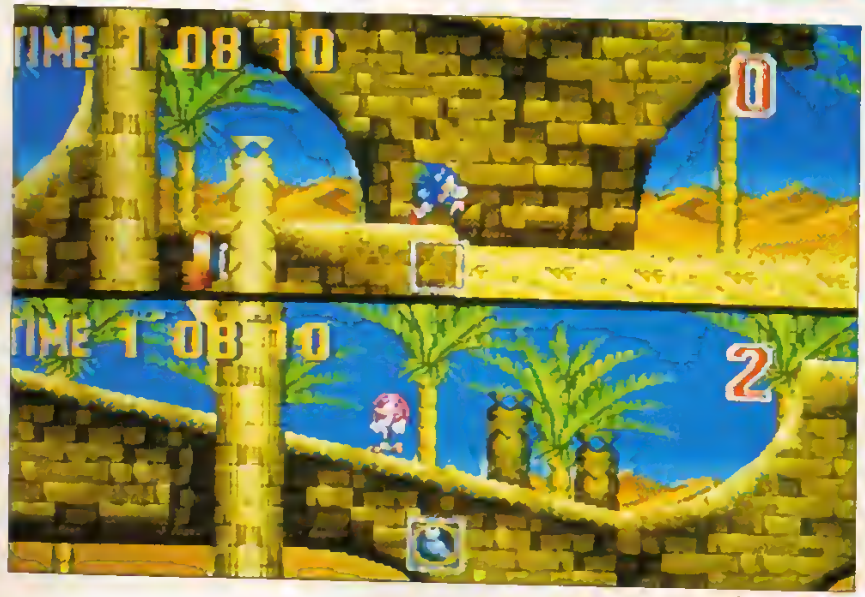
Premier choc : les graphismes. Jamais les aventures du hérisson bleu n'avaient été aussi belles. Les décors, mais également les personnages, apparaissent nettement plus détaillés et riches en couleurs que dans les précédentes cartouches. Le plus délirant, c'est que certains objets prennent carrément un cachet image de synthèse du plus bel effet. Autre nouveauté de cet épisode, la mise en scène : l'histoire commence à l'endroit précis où s'était arrêté Sonic 2, et les niveaux s'enchaînent les uns à la suite des autres sans aucune rupture de rythme. Les concepteurs ont accordé un soin particulier



aux transitions et veillé à ce que les paysages par lesquels vous passez s'enchaînent de manière cohérente. Au milieu de la première zone, vous verrez par exemple Robotnik larguer une bombe incendiaire qui ravage le paysage champêtre dans lequel vous évoluez. D'où cavalcade au milieu d'une seconde moitié de zone composée de paysages rougeoyants et désolés. Ça n'a l'air de rien mais c'est à ce genre de petit détail qu'on reconnaît les grands jeux. Bien plus longs que dans les épisodes précédents, les niveaux devraient poser plus de problèmes, et même les meilleurs joueurs risquent de buter sur le temps limité. Heureusement, la cartouche inclut une pile permettant de sauvegarder ses parties.

Autre nouveauté appréciable : après la très moyenne course de Sonic 2, les afficionados auront la surprise de retrouver un bonus stage digne de ce nom. Sur un gigantesque ballon, qui effectue des rotations comme vous n'en avez jamais vues sur Megadrive, Sonic doit récupérer des gemmes en évitant de se faire coincer dans un cul-de-sac. Superbe ! Et pour ne pas quitter le registre des ratages de Sonic 2, le jeu à deux avec écran splitté a été grandement amélioré. Fini l'aspect « Au secours ! » l'image est passée sous un rouleau compresseur et en plus ça scintille ! Complètement reprogrammé, ce mode prend désormais la forme d'une course entre deux Sonic de couleur différente. Ça s'annonce esthétique, très drôle et bien sûr ultra rapide. Plus beau, plus long, plus passionnant et enfin doté d'un mode « deux joueurs » digne de ce nom, le jeu Sonic 3 n'aura aucun mal à s'imposer comme une des références de la Megadrive lors de sa sortie le 27 février prochain. C'est vraiment incroyable les attentions dont on peut faire l'objet quand on a la chance d'être une mascotte !





SOS Player One

36 70 77 33, la hot-line de tous les Players en galère... Vous êtes coincé dans un jeu ? Le boss vous paraît insurmontable ? Impossible de progresser ? Déclenchez le plan Orsec en appelant au 36 70 77 33. Vous pourrez alors exposer votre problème, *Player One* vous répondra en 48 heures.

3670 : 8,76 F l'appel + 2,19 F la minute

NES NINTENDO — TINY TOON ADVENTURES 2 TROUBLE IN WACKYLAND — KONAMI FEVRIER

Eh oui, il y a encore des éditeurs qui s'intéressent à la console la plus répandue au monde. Exemple, Konami, qui nous propose une nouvelle cartouche mettant en scène les adorables Tiny Toons. Les cinq amis, Buster, Babs, Plucky Duck, Hamton et Furrball, s'apprêtent à passer une journée mémorable à Wackyland. Mais ce qu'ils ne savent pas encore, c'est que le propriétaire de ce parc d'attractions est le sinistre Max Montana ! Montagnes russes, autotamponneuses à l'intérieur d'un flipper, train-fantôme, course de rondins et labyrinthe de maison hantée sont les cinq attractions auxquelles ils vont participer. Évidemment, tout est prévu pour qu'ils n'arrivent jamais au bout de ces manèges diaboliques. Pour chaque attraction, les Tiny Toons paient un droit d'entrée qui correspond à plusieurs tickets. Pour obtenir de nouveaux tickets, ils doivent gagner un certain nombre de points. Premier départ pour le Magical Mystery dès le mois prochain.

SN SUPER NINTENDO — LAWNMOWER MAN — T.H.Q. FEVRIER

Stephen King, le romancier américain de l'horreur et du fantastique, est une nouvelle fois à l'honneur dans ce jeu. L'histoire de cette « tondeuse à gazon humaine » (traduction littérale de Lawnmower Man) est en effet tiré de l'une de ses nouvelles qui, par la suite, fut l'un des succès cinématographiques de l'année passée : *Le Cobaye*. Dans ce jeu, vous incarnez le rôle d'un docteur, explorateur de la virtualité réelle, ou/et de son amie (il est possible de jouer à deux simultanément). Les rats et les chimpanzés n'étant plus suffisants pour expérimenter ses nouvelles découvertes, le docteur a dû faire appel à un humain. Mais celui-ci a tôt fait de dépasser le maître et de devenir incontrôlable. L'action se déroule sous la forme d'un jeu de plate-forme/combat et de séquences 3D qui simulent un voyage à travers la réalité virtuelle. Lawnmower Man privilégie l'action pure et dure avec un niveau de difficulté qui semble, à première vue, assez élevé.

SN SUPER NINTENDO — T2 THE ARCADE GAME — ACCLAIM FEVRIER

La qualité des jeux utilisant le Super Scope est en net progrès En effet, après Yoshi's Safari, c'est au tour de Terminator 2 the Arcade Game d'accueillir ce flingue interactif. Ce soft, bourrin à souhait, permet de jouer à deux en simultané, au Super Scope bien sûr mais également au paddle ou à la souris. On ne parlera pas de révolution mais, dans le genre « Operation Wolf », ça a l'air très correct et devrait constituer une bonne façon de se défouler pour les frustrés de la gachette. Alors au lieu de killer des innocents dans le métro de Los Angeles, ne trouvez-vous pas plus sain de casser du T1000 ? Des versions Game Gear et Master System devraient être aussi disponibles.

Vous avez maintenant la possibilité de découvrir chez vous le plus excitant des jeux d'arcade à travers l'action hyper réaliste et intense des justiciers de la rue!

* 1 revolver fourni dans la boîte de jeu
* possibilité d'acquérir un deuxième revolver pour un mode 2 joueurs complètement fun!!

LETHAL ENFORCERS

En tant que policier, vous devez tester votre adresse au tir contre les plus dangereux criminels de la ville dans une bataille de réflexe sur différents niveaux. Une importante mission vous est confiée: faire régner la justice. Alors, soyez plus rapide que votre ennemi ou vous le regretterez si vous tenez à la vie.

Bientôt disponible...

MEGA-CD

SEGA MEGA DRIVE

KONAMI

Distribué par Sega France, 19 - 21 rue du Colonel Pierre Avia, 75275 Paris

"SEGA", "MEGA DRIVE" AND "MEGA CD" ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. KONAMI® IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
"LETHAL ENFORCERS"™ IS A TRADEMARK OF KONAMI. © 1993 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

Paris : 105.9 FM

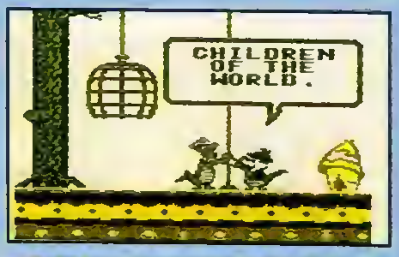
PLAYER ONE À LA RADIO

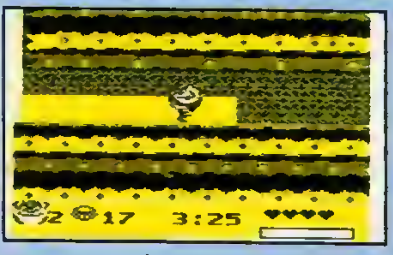
Avis à tous les allumés de jeux vidéo ! Tous les mercredis de 19 h à 20 h sur M40, Sam répond à vos questions en direct !

La fréquence de votre ville : 3615 M40.

GB GAME BOY — TAZMANIA — T.H.Q. FEVRIER

Comme le père fouettard ou le gros Bill de *PC Player*, Taz est un monstre sensé faire peur aux enfants. Il faut dire que ce diable de Tazmanie ne passe pas inaperçu. Gros corps, petites jambes et un appétit de Gargantua, sa seule préoccupation est le ventre qui lui sert de garde-manger. Mais aujourd'hui, d'autres soucis vont le faire sortir de sa tanière. Sa famille (père, sœur et frère) a disparu. Il doit se mettre en quatre pour la retrouver. Jungle, souterrains, mine et désert sont les quatre mondes qu'il lui faudra traverser. Avec son arme secrète, la toupie « tourbillonnante », notre boule de poil ne craint qu'une chose : tomber en panne de nourriture ! Tazmania sur Game Boy se présente comme un classique jeu de plate-forme qui devrait ravir tous les fans de cartoons.





RESULTATS DU CONCOURS FANTASTIC DIZZY PARU DANS LE PLAYER ONE N° 36

1er prix : 1 week-end en Angleterre pour 2 personnes (avec visite de Codemasters) + 1 console Megadrive + 3 jeux Codemasters + 1 T-shirt + 1 casquette + 1 pin's Dizzy
AMARATO Sandra de Noisy-le-Sec.

2e prix : 1 console Megadrive + 3 jeux Codemasters + 1 T-shirt + 1 casquette + 1 pin's Dizzy + ...
DARGENT Philippe de Beauvais.

3e prix : 3 jeux Codemasters (sur Megadrive, Master System ou NES) + 1 T-shirt + 1 casquette + 1 pin's Dizzy + ...
PASSO Corinne de Cholet.

Du 4e au 13e prix : 1 T-shirt + 1 casquette + 1 pin's Dizzy + ...
CHUNG Stephane de Nanterre, LEBLANC Olivier de Carpentras, JACQUELET Ludovic de La Chaussée-sur-Marne, COUTANCIN J.-Michel de Gagny, SERRA Sébastien de St-André-de-Cubzac, HAINE Olivier d'Arnouville-les-Gonesses, CARDI Jean-Pierre de Sorgues, BOU Jean-Michel de Gardanne, VAILLANT Philippe de Maisons-Alfort, BADIN Brieuc de Fontainebleau.

RESULTATS DU CONCOURS SCREEN PLAYING PARU DANS LE PLAYER ONE N° 36

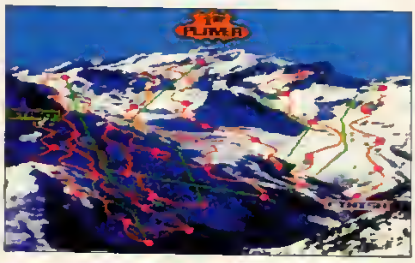
1er prix : 1 chaîne hi-fi Philips AS 305 CD + 1 CD single Screen Playing + 1 K7 vidéo « The Princess Bride ».
CHINTO Patricia de Neuilly.

Du 2e au 20e prix : 1 CD single Screen Playing + 1 K7 vidéo de « The Princess Bride ».
FONTAN Daniel de Cambrai, BLUTEAU Nicolas de Barbezieux-St-Hilaire, BRIOT Gael de Rambouillet, DANGUIRAL Frédéric d'Aurillac, CLAISSE Florence de Neuilly-St-Front, LOKIETEK Sébastien de Noeux-les-Mines, POUPLIN Eric de Villers-Cotterets, ROSSIGNOL Rémi de Paris, HENRY Alexandre d'Arles, REMETTE Guillaume de Voiron, GEORGEZ Guillaume de Champs-sur-Marne, LECLERCQ Aymeric de Voisins-le-bretonneux, DUSSAULE J.-Jacques d'Emerainville, LIGNIER Olivier de Chauny, BISEL Gilles de Grentzingen, LECOMTE Yvonne de Souldre, SORS Aurore de Taverny, MAILLOT Jean-Marc de Montpelliers, DE CARVALHO Christophe de Fessac.

VAL-D'ISÈRE DÉBOULE TOUT SCHUSS

En cette période hivernale, il est du plus grand chic d'aller glisser sur les pistes des stations de ski les plus réputées. Loriciel nous propose Val-d'Isère Championship, sur Super Nintendo. Bon, un paddle ne vaudra jamais une bonne paire de skis, c'est sûr, mais l'intention y est. Très complet, le jeu vous invite à participer à de véritables épreuves (slalom, descente...), à parcourir différentes pistes, ou bien encore — possibilité conseillée aux débutants — à vous entraîner. L'élément le plus impressionnant de cette simulation est sans doute la vitesse de défilement de la piste. Imaginez que vous pouvez presque atteindre les 200 km/h (waouh !). Le relief de la piste est géré de façon admirable et différents éléments (nuit tombante, brouillard...) sont inclus dans le jeu. A priori, le soft s'annonce assez béton et les fans de glisse devraient être comblés lors de la sortie de la cartouche en février. Si vous souhaitez vous faire une idée par vous-même et avez l'habitude de skier à Val-d'Isère, sachez que des bornes présentant le jeu devraient être placées dans divers endroits de la station lors des vacances scolaires d'hiver.

Nos vaillants testeurs — Iggy, Crevette, Elwood et Chris — ne reculent devant aucun sacrifice pour vérifier le réalisme de Val-d'Isère Championship.

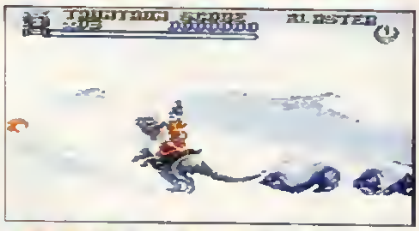


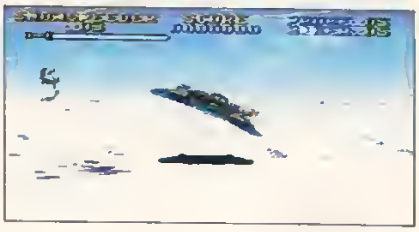
10 numéros parus :
n 1 : Trucs et Astuces Master System
n 2 : Trucs et Astuces NES (vol. 1)
n 3 : Trucs et Astuces NES (vol. 2)
n 4 : Trucs et Astuces Megadrive
n 5 : Trucs et Astuces Game Boy
n 6 : Trucs et Astuces Super Nintendo
n 7 : Sonic 1 et 2 (Megadrive)
n 8 : Street Fighter II (Super Nintendo)
n 9 : Ecco the Dolphin (Megadrive)
n 10 : Tiny Toon et Castlevania IV (Super Nintendo)

Jouez au grand quizz *Player One* et gagnez le *Player One Pocket* de votre choix sur Minitel 3615 PLAYER ONE, rubrique Jeux.

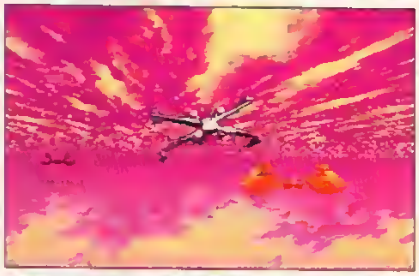
L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE... SANS SE PRESSER !

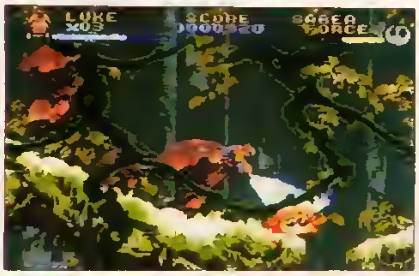
Prévu initialement pour janvier, Super Empire Strikes Back vient de se voir reporté au mois de mars. Sois patient, jeune Jedi !





Suite de l'adaptation de *Star Wars* ou adaptation de la suite de Star Wars ? À vous de voir mais, en tout cas, Super Empire Strike Back ressemble comme deux gouttes d'eau à Super Star Wars, sorti il y a déjà quelques mois sur Super Nintendo. Du moins au premier coup d'œil. Comme dans le premier volet, on jouera les fiers en incarnant Luke Skywalker, Han Solo, et Chewbacca. Comme le premier volet, SESB est un mélange de jeu de tir et de plate-forme (bien bourrin) avec quelques scènes en mode 7 vraiment magnifiques. Au programme de ces fameuses scènes : une bataille dans l'espace contre des chasseurs TIE de l'Empire, un combat aux magnifiques abords de la cité des Nuages, et la célèbre attaque des Walkers sur la planète Hoth où vous devrez slalomer entre tirs laser et motos des neiges, à bord de votre Snowspeeder, pour emmêler les pattes des quadripèdes de l'Empire à l'aide d'un câble. Et c'est aussi génial que compliqué à expliquer ! Quant aux scènes classiques, leur graphisme a sensiblement été amélioré. De plus, Luke Skywalker pourra s'exercer aux divers pouvoirs du Jedi après avoir rencontré Yoda. Enfin le jeu est beaucoup plus long que Super Star Wars, un système de mots de passe ayant même été introduit !





Très fidèle au scénario du film *L'Empire contre-attaque*, SESB vous fera revivre toutes les scènes clés du chef-d'œuvre de LucasFilm. Voilà, mais ne vous pressez pas, vous avez encore le temps d'astiquer votre sabre laser, car le jeu est prévu pour le mois de mars. On se revoit d'ici là pour le test complet, OK ?

DRAGON BALL Z 2

Alors que le premier Dragon Ball Z connaît déjà les affres de la rupture de stock, Bandai annonce une nouvelle cartouche mettant en scène le DA le plus cool du moment. Courage : en avril, vous pourrez poser la main sur cet objet de convoitise.

Au premier coup d'œil, cette nouvelle mouture semble tout à fait en mesure d'appâter les foules. Nouveaux personnages, plus de réalisme, et surtout, et par-dessus tout, de nouveaux coups et pouvoirs font leur apparition (chouette, on va pouvoir s'latter). Aaarghhh ! Mais le jeu est-il toujours aussi bon ? Très bonne question, mon cher Watson ! euh... Goku. Respectant le même principe (possibilité de combattre à distance par le biais d'écrans splittés), ce nouvel épisode de la saga reprend point par point tous les événements les plus marquants de la série. Ainsi, si le joueur opte pour le mode « story », il lui sera alors permis d'affronter Cell, de le détruire (râââh! ça fait du bien !) et enfin de combattre les deux nouveaux super guerriers venus du fin fond de l'espace (ah bon !).

Ce qui fait la force de Dragon Ball Z 2 face à son prédécesseur, c'est incontestablement la nouvelle pléiade de coups et de pouvoirs qui nous ont tant fait aimer la série. Les personnages peuvent ainsi désormais non seulement enchaîner super pouvoirs sur super pouvoirs (diantre !), mais, en prime, les arrêter, soit en les renvoyant, ou tout simplement en exécutant une autre super attaque. Résultat, les deux pouvoirs se rencontrent, s'opposent, et c'est le plus puissant qui remporte la victoire. Autre point fort, les combats au corps à corps. Là, ça en jette un max. ! Les enchaînements, à ce moment précis, sont rapides et fluides, et débouchent généralement par une envolée spectaculaire de l'un des deux guerriers dans les

pâquerettes. Notez toutefois que les combinaisons en ce qui concerne les coups spéciaux sont rigoureusement les mêmes que celles de la première cartouche.

Alors, on peut supputer que si vous avez aimé le premier volet, vous adorerez le second. L'ambiance y est des plus flippantes, surtout lorsqu'il s'agit d'affronter les vilains-pas-beaux gérés par la console. Cette dernière ne vous fera pas de cadeau car, de son côté, elle maîtrise les combinaisons...

Spécial Hiver 199

200 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX À GAGNER !

Joue et gagne en appelant au :
36.68.11.66
des consoles Méga CD2, Super Nintendo, Jaguar

C'est facile, appelle vite au :
36.68.10.39
Joue et gagne des consoles Mégadrive, Néo-Géo, 3DO,...

Et chaque jour, gagne des cartouches de **jeux vidéo** sur le **3615** 7 sur 7

CODE BONUS : 129

EPROCOM

Retrouvez

en composant le
36 68 77 33
la ligne de jeux
des Players
en fête !
À gagner :
40 jeux Cosmic
Spacehead
sur Megadrive,
Game Gear ou
Master System,
au choix.

Codemasters

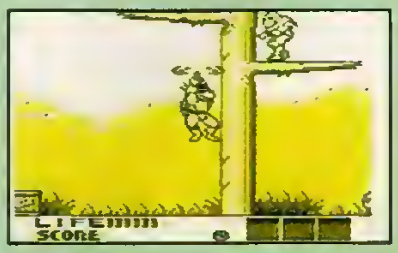
La minute sur ce serveur est de 2,19 F la minute.

ELECTRONIC ARTS SE MUSCLE SUR SUPER NINTENDO

Après quelques mois d'éclipse pendant lesquels ses relations avec le géant de la console s'étaient tendues, Electronic Arts revient en force sur Super Nintendo. Dès le début du mois de mars, John Madden Football 94 et NHL Hockey 94 viendront égayer les après-midi des possesseurs de la 16 bits Nintendo. Outre la réactualisation des équipes et l'ajout de petites améliorations, le principal atout des petits nouveaux réside dans le jeu à cinq joueurs. Grâce au multitap, vous pourrez en effet vous livrer à des matchs de folie avec tous vos potes. Sortie de ces deux cartouches très prometteuses en mars.

GB GAME BOY — TORTUES NINJA 3 — KONAMI FEVRIER

Et un nouvel épisode des Tortues, un ! Les batraciens verdâtres refont un petit tour sur les écrans de nos Game Boy. TMHT 3 délaisse la bonne baston bien franche au profit d'une action plus subtile à base d'exploration de labyrinthes. Le niveau de difficulté assez élevé devrait ravir les bons joueurs. Pour davantage d'explications, il faudra patienter jusqu'au test complet, le mois prochain.



GG GAME GEAR — Dr ROBOTNIK — SEGA FEVRIER

Inutile de noircir d'avantage ces pages pour vous répéter tout le bien que nous pensons de Dr Robotnik sur Megadrive. C'est donc avec bienveillance que la rédaction de *Player* accueille le passage de ce grand jeu de réflexion sur Game Gear. Fatalement, le jeu perd une bonne partie de son attrait graphique lors de l'opération. Il gagne en revanche un nouveau mode pour un joueur : vous y serez confronté à une succession de challenges. Décidément, ce Robotnik saura toujours nous étonner.

UN SOFT PUR ET DUR EN 16 MEGS !

Une adaptation parfaite du hit NEO GEO : les effets de zom, la taille des sprites, les voix digitalisées, les décors soignés, le mode story et versus, les stages bonus, les 10 combattants et tous leurs coups spéciaux, tout y est et c'est sur SuperNintendo !

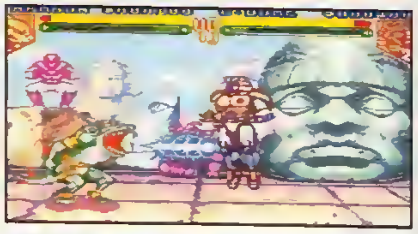
ART OF FIGHTING, QUAND LA BASTON DEVIENT UN ART !

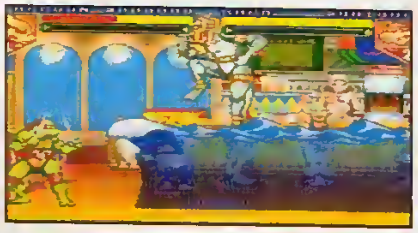
QUE LE GRAND CRIC NOUS CROQUE

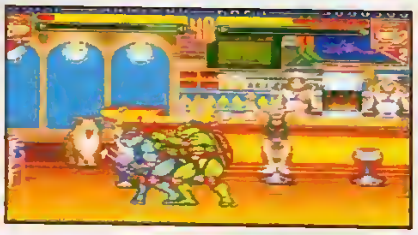
Parlera-t-on assez des ravages du bouclage sur l'intellect des pauvres testeurs de *Player One* ? En tout cas, vous trouverez une preuve flagrante de l'état de décrépitude de nos cerveaux dans le test d'Ecco CD paru dans le présent numéro. Emporté par la précipitation, nous avons osé écrire que, à part sa bande sonore, Ecco CD était strictement identique à la version cartouche. Et les séquences vidéo ? Et les cinq niveaux supplémentaires ? Allez, on oublie vite cette faute impardonnable, on lynche le coupable et on vous promet que, sitôt le canard mis sous presse, la rédac entamera un pélerinage vers Saint-Jacques-de-Compostelle en signe de pénitence. Et peut-être que dans dix générations, vous arriverez enfin à nous pardonner. Enfin, on s'excuse quoi.

LES TORTUES ENCHAÎNENT

Ça y est, les Tortues arrivent ! On vous en parlait déjà le mois dernier, cette fois, nous leur accordons une place encore plus importante... en attendant le test le mois prochain.
Si nous insistons tant, c'est parce qu'il paraît de plus en plus évident que, après Street Fighter II Turbo, ce jeu devienne la référence des jeux de combat sur Super Nintendo. De nombreux personnages sont sélectionnables, les coups sont variés, impressionnants et, surtout, la jouabilité semble optimale. La preuve ? On peut effectuer des enchaînements. Eh oui, après SF II et Fatal Fury Special, c'est le troisième jeu de combat dans lequel cette possibilité est offerte. Les meilleurs joueurs vont pouvoir prouver leurs talents. Bref, ce TMHT Tournament Fighters est attendu avec impatience au sein de la rédaction. Nous sommes certains que vous êtes aussi fébrile que nous le sommes... Pourvu que Bandai tienne ses délais.







GG GAME GEAR — X-MEN — SEGA FEVRIER

Depuis Spiderman and X-Men, les fans de marvel n'avaient rien eu de bien consistant à se mettre sous la dent. X-Men sur Game Gear arrive à point nommé pour fournir un ballon d'oxygène aux plus accros. Ce jeu de plate-forme assez classique ne risque pas de révolutionner le genre. Le contraire aurait d'ailleurs été surprenant. Néanmoins, l'ambiance du comics semble avoir été conservée, et c'est toujours un vrai régal que de faire jouer les griffes de Serval dans leurs fourreaux.
Seul sujet d'étonnement : un premier coup d'œil hâtif laisse supposer que le jeu ne vous propose d'incarner que deux des mutants, ce qui serait vraiment dommage. À confirmer lors du test complet.

SONY FAIT SON CINÉMA

PROCHAINEMENT

Le Mega CD a permis la naissance d'une nouvelle génération de jeux à base de vidéo numérique. Hélas, jusqu'ici le résultat n'avait pas été à la mesure de nos espérances : images de qualité très critiquable et jouabilité plus que douteuse, il y avait de quoi être déçu. **Ground Zero Texas**, la dernière production Sony, marque l'émergence d'une seconde vague de titres qui devraient enfin séduire les plus sceptiques.

Première surprise : les séquences vidéo sont superbes. Il faut avouer que Sony n'a pas hésité à embaucher Dwight Little, le réalisateur de *Maman j'ai raté l'avion* et de *Halloween 4*. La qualité de la réalisation et le jeu des acteurs sont donc nettement plus professionnels que ce qu'on a pu voir jusqu'ici.

Mais l'aspect le plus intéressant de ce jeu vient de son game play. Pour une fois, les concepteurs ont réussi à pondre un véritable jeu à base de vidéo plutôt qu'un vague film interactif. Vous jouez le rôle d'un agent fédéral chargé d'élucider une vague de disparitions dans une petite ville du Texas. De votre chambre d'hôtel, vous pouvez utiliser quatre caméras disséminées en différents points de la bourgade. Chaque caméra est surmontée d'un laser qui vous permet de mettre un terme aux forfaits perpétrés sous vos yeux. Car il apparaît bien vite que la ville est en fait envahie par des aliens belliqueux ayant pris forme humaine. Outre les séquences de tir « à la Operation Wolf » (superbement rendues avec moult gros plans et changements d'angle), Ground Zero Texas propose des phases plus axées aventure dans lesquelles vous dirigez une caméra mobile. Beau, varié et novateur, ce CD devrait faire beaucoup parler de lui lors de sa sortie en février.

SATURN STORY

La saga de la Saturn est bel et bien en train de se métamorphoser en feuilleton à rebondissements digne de l'affaire Grégory. La dernière rumeur en date ? La prochaine Sega serait une 64 bits. À défaut de déclaration officielle, on peut au moins avancer une certitude : le constructeur a effectivement confirmé aux développeurs qu'il se réservait la possibilité d'ajouter une puce graphique 64 bits à sa machine. Cette augmentation de puissance aurait pour but avoué de ne pas mettre Sega en porte-à-faux vis-à-vis de la concurrence qui, de Nintendo à Atari, joue à fond la carte du 64 bits.

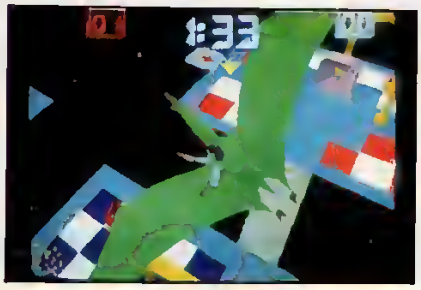
LA RÉALITÉ VIRTUELLE DÉBARQUE EN FRANCE

Plus besoin d'aller en Angleterre pour jouer aux jeux d'arcade en réalité virtuelle ! Sous la forme d'une borne élaborée par la société british W Industries (qui collabore avec Sega sur le projet d'extensions de RV pour la Megadrive), cette nouvelle technologie commence en effet à pénétrer dans l'Hexagone. Bâtie autour de deux ordinateurs Amiga 3000 complétés par trois processeurs 32 bits, la machine se présente sous la forme de deux podiums, un pour chaque joueur, avec un casque pour la vision et une ceinture holster pour le pistolet. Les joueurs s'affrontent dans un univers 3D en forme pleine relativement réaliste. Tous les mouvements de la tête et du bras sont perçus par des capteurs sur le casque et le pistolet. Ce qui fait que lorsqu'on tend le bras, on voit apparaître sur l'écran une main qui tient un revolver. L'un des boutons du pistolet sert à avancer et l'autre à tirer. Le but étant d'aligner le plus de fois l'adversaire. Fin du fin, un micro intégré au casque permet de communiquer avec son ennemi, et de s'envoyer des répliques du genre : « Sale lâche, où t'es que j'te bute ! » Pour les autres (les spectateurs), trois écrans retransmettent ce que voit chaque joueur.

Différents jeux peuvent tourner sur cette machine. Celui que nous avons vu s'appelle **Dactyle Nightmare** et vous permet d'affronter un pote, pistolet au poing.

Dans un registre plutôt différent, **Legend Dongeon** est un jeu de rôle/aventure où l'on incarne un guerrier du genre de Conan qui doit survivre à l'enfer d'une soixantaine de pièces remplies de zombies et autres créatures maléfiques.

La machine de W Industries n'existe pour l'instant qu'en très petit nombre. Celle que nous avons vue est itinérante et, après avoir été exposée au Super Game Show, se promène de salle en salle. Gageons que les patrons d'une grande salle parisienne se décideront rapidement à en acquérir une.



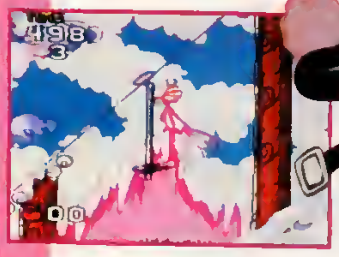
AMIGA CD 32 NEWS

Lors du lancement de sa console 32 bits, Commodore nous annonçait l'arrivée d'une pléiade de titres. Hélas, pour le moment, les Français n'ont pas vu venir grand-chose. En attendant, les amateurs pourront s'occuper avec **Sleepwalker** et **James Pond II**, deux jeux de plate-forme très corrects, avec le controversé **Sensible Soccer** ou encore avec **Nigel Mansel Grand Prix**, une course arcade un peu terne. Ils gagneront par contre à oublier vite fait **Zool**, toujours aussi injouable. Mais à l'heure où vous lirez ces lignes, une nouvelles fournée d'une dizaine de titres devrait être disponible, parmi lesquels l'excellent jeu de stratégie/aventure **Pirates Gold**. Deux regrets : les titres sont peu nombreux et il s'agit de conversions de jeux micros n'exploitant absolument pas le CD-Rom de la machine. Heureusement, Commodore France semble décidé à importer directement les titres forts qui font défaut à son rejeton, à commencer par le superbe **Microcosm**, très à son avantage sur CD 32. Autre initiative, la commercialisation d'un pack incluant — outre la machine et les deux CD livrés en standard (Digger et Oscar) — les jeux **Dangerous Street** et **Wing Commander**. Le premier est un beat them up assez médiocre et le second un très bon mélange de shoot them up et de simulation spatiale. Dernière chose : la cartouche FMV, qui permettra de lire des films stockés sur CD Vidéo (une norme qui vient tout juste d'apparaître, soutenue par quelques grands noms de l'audiovisuel) devrait être bientôt disponible pour 1 800 francs environ. À défaut de jouer, on pourra toujours voir *Top Gun*.

Microcosm.

Wing Commander.

LA PANTHERE ROSE
STAR D'HOLLYWOOD !



TECMAGIK

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Incroyable !

Venez aux Galeries Lafayette ou aux Nouvelles Galeries...

Pour l'achat d'un jeu Indiana Jones et la Dernière Croisade (NES ou Game Boy) et sur présentation de ce bon, vous recevrez la super lampe torche Indiana Jones* !

* dans la limite des stocks disponibles.

Offre valable dans toutes les Galeries Lafayette et Nouvelles Galeries participant à l'opération à partir du 20 décembre 93 et jusqu'au 31 janvier 94.

MD MEGADRIVE	SKITCHIN	E. ARTS MARS

Vous vous étiez régalé à latter des motards dans Road Rash ? Chaussez vos rollers et lancez-vous dans Skitchin, une folle course en patins à travers les USA. Ce jeu qui ressemble globalement beaucoup à Road Rash se démarque par une foule de nouvelles idées telles que ces tremplins permettant d'exécuter les figures aériennes les plus incroyables. L'idée la plus délirante reste toutefois la possibilité de s'accrocher à un véhicule qui passe afin de prendre de l'élan et de griller les autres concurrents avec des hurlements de joie. Le tout au mileu de tags à profusion et sur une musique fusion. Allez, deux petits mois de cure de FFF, et on pourra attaquer le test dans des conditions optimales !

QUARTERBACK CLUB S'ENTRAÎNE COMME UNE BÊTE

Annoncé pour janvier, Quarterback Club, la simulation de foot US de chez Acclaim, retourne dans les vestiaires. La raison avouée de ce retard ? Se doter d'un meilleur environnement graphique et sonore. Le challenger ne sortira donc que cet été dans une version remaniée tenant sur une cartouche 24 bits.

MIDWAY REPART AU KOMBAT

Amateurs de sensations fortes, de bastons saignantes et d'effets bien gore, réjouissez-vous, car Midway vient de sortir la version arcade de la suite du jeu le plus saignant à l'ouest de la galaxie. J'ai nommé Mortal Kombat 2 ! Dans cette sequel, la première chose qui frappe est le graphisme, nettement amélioré par rapport à l'épisode précédent. Il faut dire que la palette de 16 millions de couleurs y est pour beaucoup. Ensuite, le nombre de coups a été augmenté (c'est pas un mal, diront les détracteurs !) et chaque perso dispose de mouvements différents. Ce qui est aussi un bon point. Comme, en plus, le nombre de combattants a été porté à seize (on peut même jouer le boss du premier épisode) et que les *fatalities* sont encore plus gore qu'avant, il y a fort à parier que ce jeu remportera autant de succès que son prédécesseur. Dernière bonne nouvelle : Acclaim pourrait bien nous faire l'agréable surprise de sortir l'adaptation sur console pour le mois d'août...

LA SOLUTION DE L'ÉNIGME VOUS DONNERA LE NOM D'UNE VILLE DE RÊVE OÙ VOUS PARTIREZ À TROIS PENDANT UNE SEMAINE

L'ÉNIGME, C'EST DANS CETTE VILLE QU'INDIANA JONES DÉCOUVRE LA TOMBE DU CHEVALIER

POUR PARTICIPER

AU JEU, TAPEZ

3615 PLAYER ONE

RUBRIQUE JEUX

LES LOTS

1ER PRIX

1 VOYAGE D'UNE SEMAINE
POUR 3 PERSONNES
1 JEU INDIANA JONES
(NES OU GAME BOY AU CHOIX),
1 ABONNEMENT D'UN AN À PLAYER ONE
ET DES CONFISERIES INDIANA JONES

GAME BOY

DU 2E AU 20E PRIX

1 JEU INDIANA JONES
(NES OU GAME BOY AU CHOIX)
ET DES CONFISERIES INDIANA JONES

POUR PARTICIPER AU CONCOURS

- TAPEZ SUR VOTRE MINITEL,
3615 CODE PLAYER ONE, RUBRIQUE JEUX,
- OU ADRESSEZ VOS RÉPONSES SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT EN INDIQUANT VOS NOM, PRÉNOM, ADRESSE,
N° DE TÉLÉPHONE ET VOTRE CONSOLE (NES OU GAME BOY) À :
PLAYER ONE — CONCOURS INDIANA JONES
BP 4 — 60700 SACY-LE-GRAND

EXTRAIT DU REGLEMENT

JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT DOTE D'1 VOYAGE D'UNE SEMAINE POUR 3 PERSONNES ET 20 JEUX INDIANA JONES (NES OU GAME BOY AU CHOIX) LES REPONSES DEVRONT PARVENIR AU JOURNAL AVANT LE 5 FEVRIER 1994 A MINUIT LES GAGNANTS SERONT TIRES AU SORT PARMI LES BONNES REPONSES LA LISTE DES GAGNANTS SERA PUBLIEE DANS PLAYER ONE N 40 ET SUR MINITEL 3615 PLAYER ONE A PARTIR DU 25 FEVRIER 1994 LE REGLEMENT EST DISPONIBLE CHEZ MAITRE SAVOYE HUISSIER DE JUSTICE A ROUEN ET DISPONIBLE SUR SIMPLE DEMANDE A L'ADRESSE DU JOURNAL

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
550 F
SUPER NES USA
+ Prise péritel +1 manette +
STREET FIGHTER II TURBO
1455 F

SUPERSCOPE + 6 JEUX	**266 F**
MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS	**550 F**
MANETTE SUPER 4	**69 F**

ACTRAISER 2	495 00
ADDAMS FAMILY 2	395,00
AMAZING TENNIS	395,00
AMERICAN GLADIATORS	395,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	495 00
BUBSY	429 00
CALIFORNIA GAMES	395 00
CAPTAIN OF AMERIGA	495 00
CHAMPION SHIP POOL	495 00
CHESTER CHEETAH	395 00
CLOCK ROCK	395 00
FATAL FURY	495,00
FLASHANGER	496,00
FOOL WORLD	395,00
DRACULA	495,00
DR FRANKEN	495 00
EQUINOX	495 00
EVO	539 00
FATAL FURY	496 00
GP1	495 00
GODS	395 00
GOOF TROOP	495 00
GREAT WALDO SEARCH	395 00
HIT THE ICE	395 00
HYPER VOLLEY BALL	TEL
JIM POWER THE LOST DIMENSION	495 00
KING ARTHUR S WORLD	495 00
MARIO IS MISSING	395 00
MECH WARRIOR	495 00
MEGAMAN X	TEL
MICKEY MISTICAL QUEST	449,00
NBA SHOWDOWN	549 00
NHPLA 94	495 00
OUTLANDER	395 00
PALADDIN'S QUEST	495 00
OUT OF THIS WORLD	395 00
PHALANX	395 00
ROAD RUNNER DEATH VALLEY	395 00
ROBOCOP VS TERMINATOR	495,00
ROCK AND ROLL RACING	495,00
ROCKY RIDDENT	495 00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	590 00
RUN SABER	495 00
SECRET OF MANA	590,00
SHADOW RUN	TEL
SHANGHAI	395 00
SIM ANT	495 00
SIM EARTH	539,00
SONIC BLASTMAN	395 00
STAR FOX	299 00
STREET COMBAT	395,00
STRIKER	495,00
SUNSET RIDERS	495,00
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP	590 00
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	590 00
SUPER GOAL	395 00
SUPER STRIKE EAGLE	495 00
TAZMANIA	495 00
TERMINATOR	395 00
TERMINATOR 2	495 00
THE 7TH SAGA	TEL
TMNT TOURNAMENT FIGHTERS	549 00
TOM & JERRY	395 00
TONY MOLA SOCCER	495 00
TOP GEAR 2	495,00
TOYS	495 00
UTOPIA	495 00
WINGS COMMANDER2	495,00
WOLFCHILD	495,00
YOSHI S COOKIE	449 00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR	495 00

GENIAL !!! ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et Japonaises
ne donne également avec SUPER MARIO KART et STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 79 F – AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT ou pour l'achat de 2 jeux SNES ou SFAM, 1 rallonge pour manette SNES, SFAM ou SNIN avec arrondeur
ADAPTATEUR DATEL 60 HZ : 149 F
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ Alimentation+ Prise péritel **1390 F**
SUPER FAMICOM
+ 1 cartouche de choix (valeur maxi de 590 F) **1790 F**

ART OF FIGHTING	590 00
BASTARD	690 00
DRAGON BALL Z 3	**690,00**
EXHAUST HEAT 2	490 00
FAMILY TENNIS	490 00
FATL FURY II	690 00
GOEMON FIGHT 2	690 00
HOKUTO NO KEN 7	690 00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	390,00
MACROSS	645,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	590,00
MARIO ET WARIO	490,00
NEW TETRIS 2	590 00
POPULOUS II	490 00
POP'N TWIN BEE	390,00
POWER ATHLETE	299 00
RAMNA 1/2 2	549 00
RAMNA 1/2 3	645 00
R TYPE 3	690 00
RUSHING BEAT SHURA	590 00
SENGOKU DENSYO	490 00
SKY MISSION	299 00
SONG MASTER	390 00
STREET FIGHTER 2 TURBO	490 00
SUPER DUNK STAR	390 00
SUPER FORMATION SOCCER 2	390 00
SUPER NBA BASKET BALL	390 00
SUPER VOLLEY BALL 2	490 00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390 00
TETRIS 2	449 00
USA ICE HOCKEY	299 00
VALKEN (CIBERNATOR)	390 00
WORLD HEROE	490,00

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO+ MORTAL SOMBAT 990 F

ADDAMS FAMILY 2	439 00
AERO THE ACROBAT	479 00
ALIEN 3	389 00
ALADDIN	449 00
ASTERIX	439 00
BATTLETOADS	449,00
BULL VS BLAZERS	349 00
BUBSY	449,00
COOL SPOT	469 00
DAFFY DUCK	479 00
DENIS LA MALICE	439 00
DESERT STRIKE	439 00
DRAGON S LAIR	349 00
F1 POLE POSITION	479 00
FLASH BACK	469 00
JOHN MADDEN 94	489 00
JURASSIC PARK	489,00
LAMBORGHINI CHALLENGE	479 00
MARIO COLLECTION	389 00
MARIO KART	389 00
NHLPA HOCKEY	439 00
NIGEL MANSELL	449 00
PINK PANTNER	479,00
RAMNA 1/2 2	469,00
ROBOCOO	439 00
RUN SABER	469 00
SIM CITY	389 00
SPIDERMAN X MAN	439 00
STREET FIGHTER 2 TURBO	489 00
SUPER AIR DIVER	479 00
T2 JUOGEMENT DAY	469 00
THE LOST VIKING	449 00
WORLD CLASS RUGBY	489,00
WORLD HEROE	490,00
WWF 2 RDYAL RUMBLE	590,00
ZELDA 3	369 00

PROMO SUPER NINTENDO

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 199 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4P 199 F

BC KID	99,00
DENIS LA MALICE	249 00
DR FRANKEN 2	249 00
DUCK TALES 2	249 00
EMPIRE STRIKES BACK	249 00
FELIX THE CAT	229,00
FINAL FANTASY LEGENO III	299,00
JIMMY CONNORS	229 00
JOE ANO MAC	99 00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	249 00
MEGAMAN 4	249 00
MORTAL KOMBAT	249 00
NIGEL MANSEL	229 00
ROAD RUSH	249 00
SUPERMARIOLAND II	229 00
SPEEDY GONZALES	249 00
TERMINATOR II	129 00
TINY TOON 2	249 00
TITUS THE FOX	229 00
TOM & JERRY 2	249,00
TOP RANK TENNIS	195,00
TRACK AND FIELD	99 00
UNIVERSAL SOLDIER	93 00
YOSHI S COOKIE	195,00
ZELDA	249 00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
JOYSTICK ARCADE PRO 5	349 F
8 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM	
ACTION REPLAY PRO POUR SNES/SFC/SNIN	395 F
Permet d'être utilisé comme ADAPTATEUR UNIVERSEL	
ACTION REPLAY PRO POUR GAME BOY OU GAME GEAR	299F
MANETTE ASCII	159F
MANETTE SUPER ADVANTAGE	399F
MANETTE ASCII FIGHTER STICK	299F

LA JAGUAR DISPONIBLE CHEZ ESPACE 3 1790 F AVEC 1 JEU

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

ACTRAISER	[illegible]
DESERT STRIKE	[illegible]
GHOULS AND GHOSTS	[illegible]
GRADIUS III	[illegible]
JAMES BOND JR	[illegible]
KARLOV EY	[illegible]
LETHAL WEAPON 3	[illegible]
NCAA BASKET BALL	[illegible]
PIT FIGHTER	[illegible]
POWER MOVES (POWER ATHLETE)	[illegible]
RUSH CRASH	[illegible]
RACE DRIVING	[illegible]
ROAD RIOT	[illegible]
SKULJAGGER	[illegible]
SUPER TURICAN	[illegible]
STREET FIGHTER 2	[illegible]
STAR WARS	[illegible]
WINGS	[illegible]

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

ACTION REPLAY PRO + NIGEL MANSEL	590 F
BATMAN RETURN	199,00
DRAGON BALL Z 2	399,00
ARKAY	[illegible]
BLUES BROTHERS	[illegible]
BRAIN NUMBER	[illegible]
CASTELVANIA IV	[illegible]
COMMANDERS	[illegible]
DEAD DANCE	[illegible]
FINAL FIGHT 2	199,00
FLYING HEAT	[illegible]
IMPERIUM	[illegible]
OUT OF THIS WORLD	[illegible]
PRINCE OF PERSIA	[illegible]
SAMBA 1/2 1	[illegible]
ROYAL CONQUEST	[illegible]
RUNNING HEAT	[illegible]
RUNNING HEAT 2	[illegible]
SMASH TV	[illegible]
SUPER DOUBLE DRAGON	[illegible]
STAR WARS	[illegible]
TINY TOON	[illegible]

NEO GEO

NEO GEO	**1990 F**
NEO GEO + 1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR DE 590 F MAXI, AU CHOIX	**2490F**
MANETTE	**490 F**
MEMORY CARD	**229 F**

ALFA MISSION II	690 00
ART OF FIGHTING	1290,00
BLUES JOURNEY	490 00
EIGHT MAN	790 00
FATAL FURY SPECIAL	1590 00
FATAL FURY II	1290 00
FOOTBAL FRENZY	990 00
GHOST PILOT	490 00
LAST RESORT	1290 00
MAGICIAN LORD	690,00
MUTATION NATION	990 00
NAM 1975	590 00
RICING HERO	490 00
SAMOURAI SHOW DOWN	1590 00
SENGOKU II	1490 00
SUPER BASEBALL 2020	590 00
SUPER SIDE KICKS	1490 00
TOP PLAYER GOLF	490 00
TRASN RALLYE	690 00
3 COUNT BOUNT	1390 00
VIEW POINT	1490 00
WORLD HEROE II	1290 00

NEC

PROMO LISTE SUR DEMANDE OU SUR
36.15 ESPACE 3

QUELQUES EXEMPLES :

STREET FIGHTER 2	299,00
BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES	199 00
BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES	499,00
OONOEON EXPLORER II	149 00
STAR PARDDIER	149,00

NOUVEAUTES :

DRACULA X	TEL

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS ★
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
TEL : 43 45 93 82

LILLE ★
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

★ **STRASBOURG**
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

★ **DOUAI**
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

STREET FIGHTER II' CE 479 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385 00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425.00
ALADDIN (EUR)	425 00	NIGEL MANSEL (USA)	TEL
ASTERIX (EUR)	385 00	PINK PANTHER (EUR)	425,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	299 00	POPULOUS 2 (EUR)	385 00
BEST OF THE BEST (USA)	425 00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385 00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385.00	PUGSY	495.00
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299 00	PUYO PUYO (JAP)	299.00
DAVIS CUP TENNIS (USA)	385 00	ROAD RASH II (EUR)	385,00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425 00	ROBOCOP VS TERMINATOR (USA)	425.00
ETERNAL CHAMPIONS	523,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385 00
FATAL FURY (USA)	345 00	ROYAL RUMBLE	400 00
FIFA SOCCER (EUR)	419,00	SHINING FORCE (EUR)	425,00
FORMULA ONE (EUR)	385,00	SHINOBI III (JAP)	385.00
GAUNTLET 4	TEL	SONIC SPINBALL (EUR)	425 00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425.00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	295 00	SUPER KICK OFF (EUR)	385 00
GLOC (EUR)	385 00	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345 00
GUNSTARS HEROES	385.00L	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR)	385.00
HAUNTING (EUR)	425.00	TINY TOOH (EUR)	299 00
HOOK (USA)	425 00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385.00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00	TMNT TOURNEMENT FIGHTER (USA)	495 00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425 00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425 00
JURASSIC PARK (EUR)	385 00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385 00
LA BELLE ET LA ETE (USA)	425 00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	425 00
LAND STALKER (USA)	495,00	WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR)	385,00
LOTUS II (EUR)	425 00	WINTER OLYMPIC (EUR)	425 00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE (USA)	TEL	X MEN (EUR)	385 00
MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	425 00
NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385,00	ZOOL (EUR)	425 00

MEGA PROMOS !

AQUATIC GAMES (USA)	199,00	BUBSY	299.00
ALIEN 3 (EUR)	199.00	STREET FIGHTER II'	479,00
ATOMIC RUNNER (JAP)	[illegible]	LITTLE MERMAID (USA)	[illegible]
AFTERN SENNA C.P. (JAP)	[illegible]	MICKEY DONALD (JAP)	[illegible]
BATTLE TOADS (JAP)	[illegible]	OUT RUN 2019 (JAP)	[illegible]
BATMAN RETURN (EUR)	[illegible]	ROAD RASH (JAP)	[illegible]
BIOHAZARD BATTLE (ROM) (USA)	[illegible]	ROBOCODE (JAP)	99,00
BLOCK OUT (JAP)	99,00	SAINT SIWORD (JAP)	[illegible]
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	329,00	SUN WORLD (USA)	[illegible]
CRYSTAL (JAP)	[illegible]	SPEEDBALL 2	[illegible]
CARIUS II (USA)	[illegible]	STRIDER (EUR)	[illegible]
DICK TRACY (EUR)	[illegible]	SUNSET RIDERS	[illegible]
F22 INTERCEPTOR (JAP)	[illegible]	THUNDER FORCE IV (JAP)	[illegible]
LA BLEUN AXE II (JAP)	[illegible]	TOE JAM EARL (EUR)	[illegible]
GYNOUG (EUR)	[illegible]	WIDE ARENE (EUR)	[illegible]
JOHN MADDEN 92 (USA)	[illegible]	VERTEX (EUR)	[illegible]
JUPITAN VS BIRD (USA)	[illegible]	WIN JERBOY 3 (EUR)	[illegible]
KID CHAMELEON (JAP)	[illegible]	ZERO WING (EUR)	[illegible]
LIKE ATTACK : HOPPER (USA)	[illegible]		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

AMIGA CD 32

AMIGA CD + OSCAR + DIGGERS 2490 F

D GENERATION	219 00	PINBALL FANTASY	229 00
SLEEP WALKER	249 00	ZOOL	259 00
OVER KILL	229 00	SENSIBLE SOCCER	229 00
NIGEL MANSELL	269,00	MICROCOSM	TEL

3 DO

3 DO + CRASH & BURN : NTSC 5490 F PAL 5890 F

JOINS THE PARADE	395,00	FUN PACK	395,00
IT S A BIRD LIFE	395,00	STELLAR 7	495,00
BATTLE CHESS	495 00	MAD DOG MC CREE	495.00
DRAGON S LAIR	495,00	OUT OF THIS WORLD	495.00
TOTAL ECLIPSE	495 00	NIGHT TRAP	495 00
MEGA RACE	495 00	LEMMINGS	495 00

GENIAL ! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2 1790 F
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1990 F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	299,00	PRINCE OF PERSIA	250,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299 00	RAMNA 1/2	449 00
FINAL FIGHT	**299,00**	WONDER DOG	250,00

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	385 00	KRISS KROSS	449,00
CHUCK ROCK	425 00	LETHAL ENFORCER + GUN	549 00
CLIGHANGER	425.00	MAD DOG MC CREE	425 00
DOUBLE SWICH	495 00	MICROCOSM	495,00
DRACULA	495,00	MONKEY ISLAND	449 00
DUNGEON MASTER	449.00	SPIDERMAN	385 00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SEWER SHARK	495 00
EUROPEAN RACERS	425 00	SHERLOCK HOLMES 2	449 00
GROUND ZERO	495,00	SUN OF CHUCK	495 00
INDIANA JONES	449,00	TERMINATOR	495 00
JOE MONTANA	495,00	WILLY BEMISH	449 00

MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	SONIC CD	425,00
FINAL FIGHT	385,00	SILPHEED	425 00
HOOK	385 00	THUNDER HAWK	425 00
JAGUAR XJ220	385 00	WOLFCHILD	385 00
NIGHT TRAP	449 00	WONDERDOG	385 00
SHERLOCK HOLMES	385 00	WWF RAGE IN THE CAGE	385 00

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM
cartouches 40Frs / consoles 90 Frs

Nom ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal ..... Ville .....
Age : ... Téléphone ..... Signature (signature des parents pour les mineurs)
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

OVER TH

Les previews son

Over the World propose un aperçu des nouveautés du monde entier ! Mais attention, les jeux présentés ici ne sont pas encore officiellement disponibles en France. Il est même fort probable que certains d'entre eux ne franchissent jamais nos frontières, ou alors après de nombreuses modifications. Une situation qui pourrait évoluer car Nintendo et Sega réduisent de plus en plus les décalages entre les sorties françaises et celles du reste du monde.

SUPER FAMICOM/ SUPER NES

On commence par une bonne nouvelle pour tous les nostalgiques de la PC Engine : **PC Kid** est en route pour la Super Famicom. Hudson laisse filtrer peu de renseignements sur ce nouveau volet des aventures du kid préhistorique si ce n'est qu'on peut en attendre un humour et une jouabilité comparables à l'ambiance qui baignait les versions NEC.

Tiens, une adaptation d'un jeu SNK qui n'est pas réalisée par Takara ? C'est rare. Signé par Data East, **Sengoku** reprend l'immuable principe du jeu de baston à la Double Dragon mais tire son originalité de son ambiance médiévale japonaise.

On continue avec un bon petit jeu de plate-forme de toute beauté : **Bugs Bunny Rabbit Rampage**. Graphismes cartoon et humour, cette cartouche sent bon le hit. La séance débutera dans quelques mois aux États-Unis. Battle Cars, la prochaine production Namco, est une course de voitures destroy intégralement représentée en mode 7. Gros atout : un écran splitté permet de jouer à deux. Par contre, graphisme et animation semblent assez décevants.

Battle Cars (Super Nintendo).

Bugs Bunny (Super Nintendo).

Sengoku (Super Nintendo).

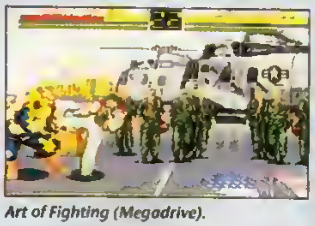
PC Kid (Super Nintendo).

Vous voulez quelque chose de plus calme pour occuper vos parents pendant que vous allez traîner en boîte ? **Side Pocket** est un billard de très bonne facture qui nous avait déjà bien plu sur Megadrive. A priori, seule la bande-son a été remaniée dans cette adaptation, mais le jeu est tellement bon que les possesseurs de Nintendo auraient tort de se priver. Et puis comment ne pas craquer devant les créatures de rêve qui jalonnent les parties.

Et pour retrouver le doux parfum des séries cultes, goûtez donc à **Star Trek The Next Generation**. Cette simulation vous propose de diriger l'Entreprise dans diverses missions, spatiales autant qu'étranges. L'action est assez diversifiée et des photos digitalisées tirées de la série rendront dingues les nombreux fans du capitaine Kirk. Spock à Entreprise : « Téléportez-moi jusqu'à mars, pour la sortie de cette cartouche ! »

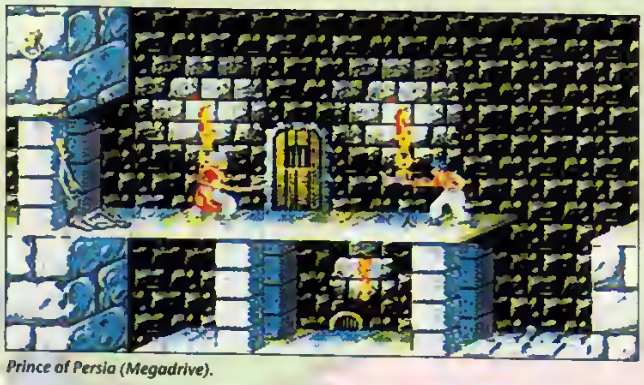
MEGADRIVE/GENESIS

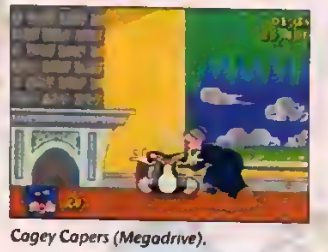
Après les vaches maigres, l'abondance : il ne peut plus se passer un mois sans que débarque un jeu de baston sur la 16 bits de Sega. Le dernier en titre n'est pas un petit bleu puisqu'il s'agit


Art of Fighting (Megadrive).

réalisées par Iggy.

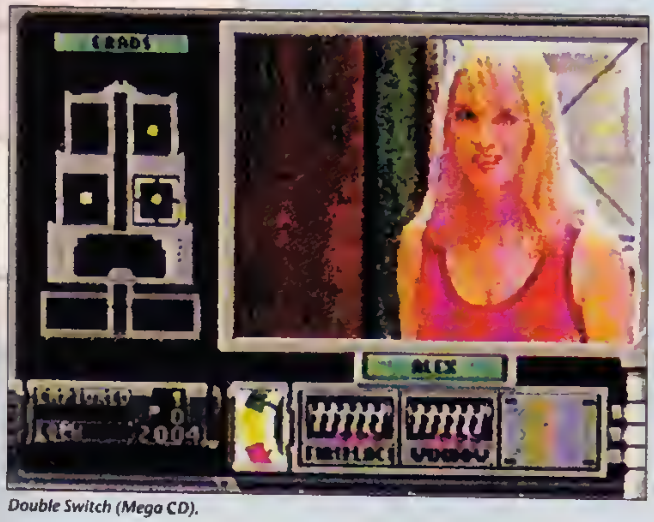
d'Art of Fighting, venu tout droit de l'illustre Neo Geo. Surprise ! Cette conversion, qui perd les effets de zoom (ce n'est pas un mal à mon humble avis) semble excellente et gagne en jouabilité ce qu'elle perd en effets visuels. Sortie ces jours-ci au pays du Levant. Décevant sur Mega CD, **Prince of Persia** retrouve une nouvelle jeunesse sur Megadrive : l'adaptation de ce grand classique s'annonce en effet très réussie. « Tiens, j'ai cru voir un 'ros minet ! » **Cagey Capers** vous propose de vous glisser dans la peau de Sylvestre et de partir à la chasse au p'tit Titi. Signé par Tecmagic, qui compte décidément de sacrés graphistes dans son équipe, ce jeu de toute beauté regorge de gags. Reste à voir la jouabilité. Enfin, on termine sur une excellente nouvelle pour les amateurs de basket : **Tecmos NBA Basketball** qui est, de l'avis de la rédac, la meilleure simulation de basket disponible sur Super Nintendo, vient d'être adapté sur Megadrive : une nouvelle d'autant plus agréable que l'adaptation a été réalisée avec soin. Si vous voulez mon avis : les baskets d'Electronic Arts, qui faisaient office de référence sur la machine de Sega, vont prendre un petit coup de vieux.


Prince of Persia (Megadrive).

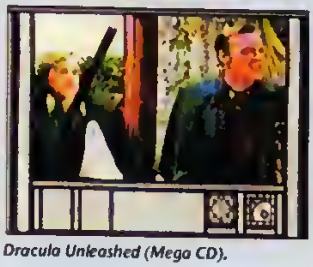

Cagey Capers (Megadrive).

MEGA CD/SEGA CD

Aux States, le Mega CD continue à jouer à fond la carte de la vidéo numérique. **Dracula Unleashed**, œuvre des Ricains de chez Icom, continue sur la lancée de Sherlock Holmes en utilisant de nombreuses séquences filmées. Vous y incarnez un jeune détective lancé dans une enquête parsemée de corps atrocement mutilés. Comme le laisse présager le titre, le prince des vampires n'est pas étranger à cette affaire. Sega of America goûte aussi aux joies du cinéma interactif avec **Double Switch**, qui adopte un principe de jeu emprunté à Night Trap. Aux commandes du système de sécurité d'un manoir, vous êtes chargé de protéger les invités contre les nombreux dangers qui les guettent. Pour cette production, Sega est passé à la vitesse supérieure en engageant des acteurs relativement connus (mouais, pas Tom Cruise quand même) et une réalisatrice professionnelle qui a signé quelques clips de Madonna. Toujours au chapitre du casting, signalons que Debbie Harry joue un rôle dans cette superproduction : les fans de Blondie apprécieront. Une dernière nouvelle pour vous faire saliver : les séquences vidéo semblent bien meilleures que d'habitude. Visiblement, les concepteurs de jeux sur Mega CD maîtrisent de mieux en mieux cette technique. Même les simulations sportives commencent à goûter aux délices du cinéma : **Prize Fighter** vous propose de concourir dans des combats de boxe entièrement réalisés en vidéo. L'utilisation du noir et blanc donne un cachet « série noire » aux images et Sega promet que son programme proposera 3 000 coups différents. À *Player*, on attend de voir : ce genre d'essai peut très facilement donner lieu à de grosses plantades. On termine sur deux titres plus anecdotiques signés Electronic Arts : **NHLPA Hockey 93 CD** et **Bill Walsh College Football CD**, deux adaptations de cartouche qui n'exploitent que très faiblement les possibilités du support. ■



Double Switch (Mega CD).


Dracula Unleashed (Mega CD).

Prize Fighter (Mega CD).

LES NEWS

Une rubrique réalisée par Crevette.

SUPER NES

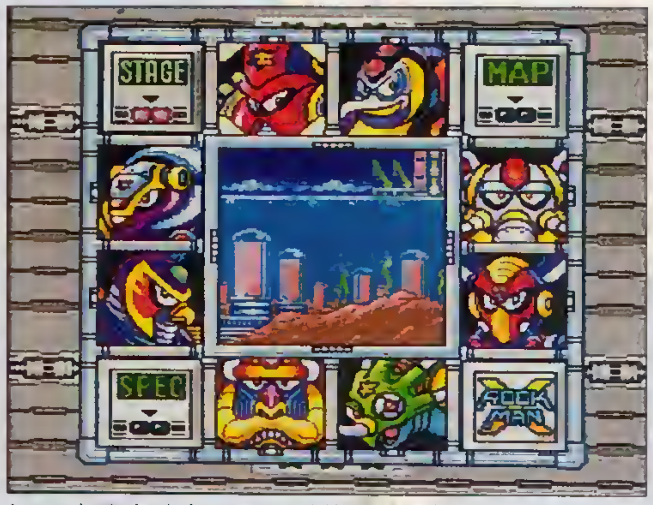
MEGAMAN X

Le Schtroumpf des Bridés se faisait plus qu'attendre sur Super NES/Famicom. Le voilà !

Quel autre jeu symbolise mieux la Nintendo 8 bits que Megaman ? Ne cherchez pas, à part Mario, je ne vois pas. Mais la présence de Megaman (qui s'appelle Rockman au Japon) commençait à se faire inutilement insistante sur NES, et on ne l'attendait que trop sur Super NES. Faut dire que pour les fans de Megaman (et Dieu sait s'ils sont nombreux), imaginer le petit bonhomme bleu avec des graphismes et des sons 16 bits, y avait de quoi saliver ! Après plus de deux ans de gestation (et six épisodes assez identiques sur NES), le miracle s'est finalement produit, et Megaman X débarque prochainement dans les échoppes japonaises. Et le pire, c'est que le miracle que tout le monde attendait s'est réellement produit, à savoir que Megaman, maintenant haut en couleur, prend toute sa dimension ! Et ne croyez pas que seuls les graphismes et le son profitent de ce saut technologique, c'est l'ensemble du jeu qui en bénéficie.

C'EST BLEU, ÇA SPEED... MAIS CE N'EST PAS SONIC !

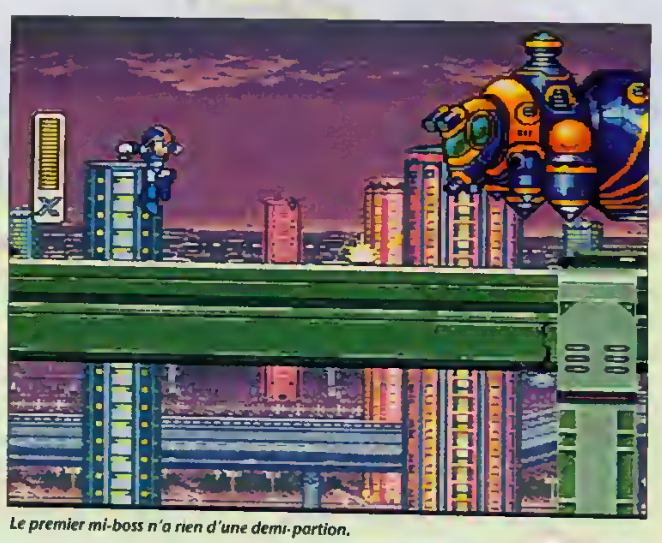
La structure de Megaman diffère d'entrée un petit chouillat des versions 8 bits : il faut d'abord se taper un level assez hardos (en guise de hors-d'œuvre), avant d'avoir accès au tableau de sélection de stage/boss par lequel commencent toujours les accros de la série. D'entrée la qualité des graphismes laissera baba les plus sceptiques (pour les faux sceptiques, on ne peut pas grand-chose !). Et notamment des détails assez fous, comme dans le premier level où tout l'écran s'éclaircit quand Megaman passe sous des lampadaires... J'peux vous dire que ça vous la coupe, la première fois que vous voyez



Le menu de selection des boss, comme sur NES, mais en couleurs.

On retrouve les ennemis classiques de Megaman.

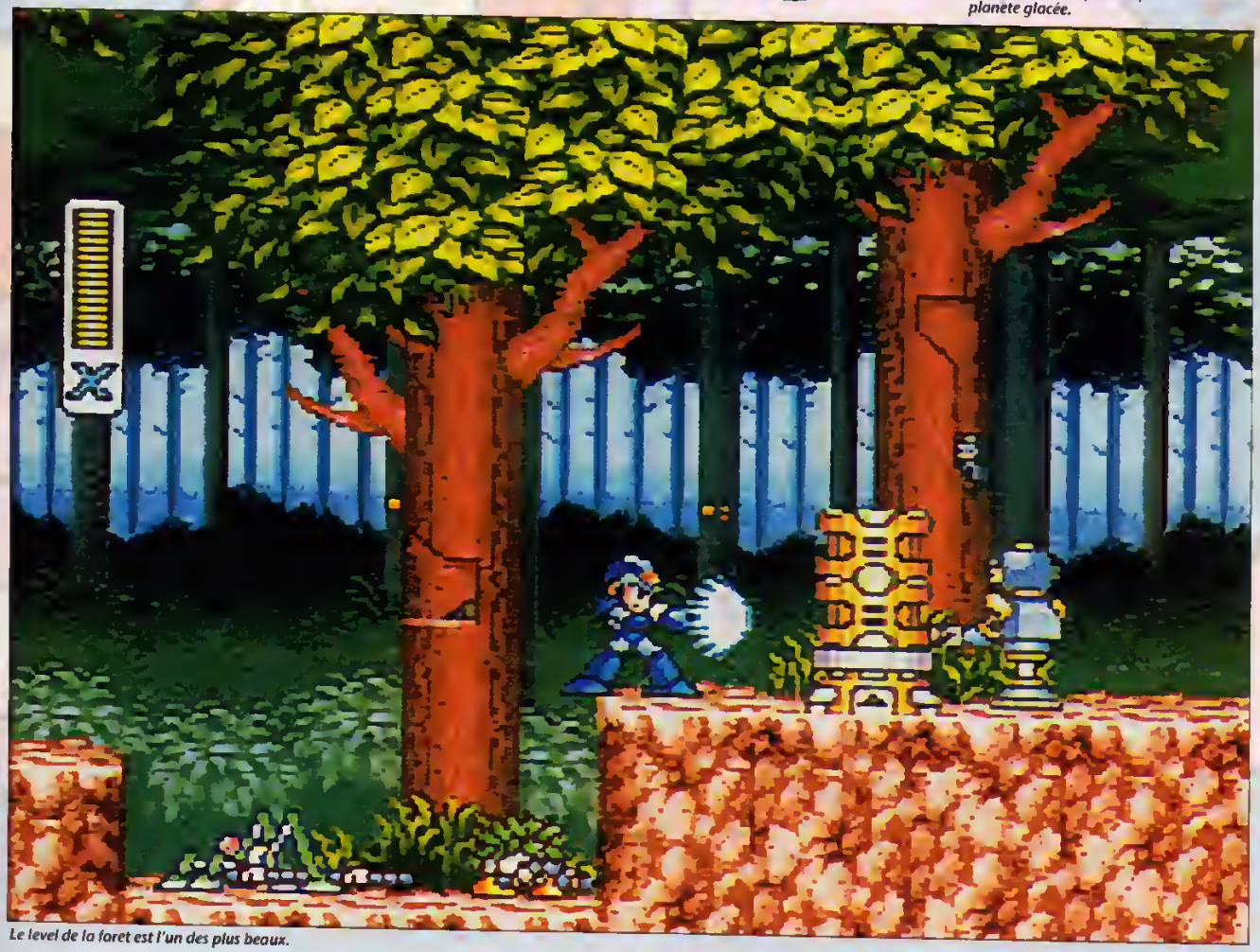
Megaman a un loser à sa disposition dès le départ



Le premier mi-boss n'a rien d'une demi-portion.

ça ! Tout le reste est dans le même ton, ça pète dans tous les coins, le décor s'écroule, des tonnes d'ennemis bien dans l'esprit de Megaman se précipitent sur vous, etc. Mais dans tous les cas, vous restez maître de la situation, car la grande réussite de cette version 16 bits c'est la jou-a-bi-li-té. Oui, j'ai rarement vu des softs aussi jouables, les commandes ne sont ni trop souples ni trop dures, elles répondent instantanément, la gestion des collisions est ultra-précise et, comble de tout (n'en jetez plus la coupe est pleine!), l'animation du personnage est impressionnante de fluidité ! Encore une fois : merci Capcom ! ■

Megaman se chope un bipode sur une planète glacée.



Le level de la forêt est l'un des plus beaux.

SNES/SFC

R-TYPE 3 : THE THIRD LIGHTNING

R-TYPE frappe plus fort que jamais et se fait pardonner sur Super Famicom.

Le nouveau blast du R9 est... decapant !

Oh ! le gro robot, il va se manger un gro blast !

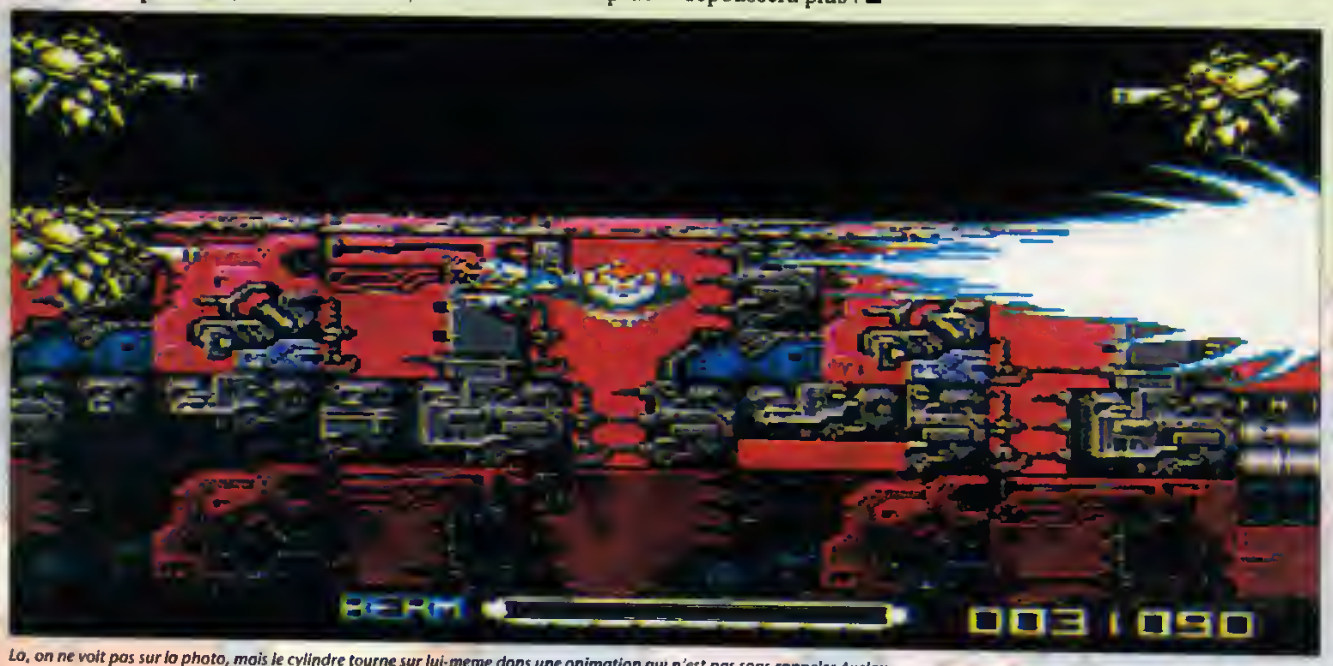
S'il y a bien un nom mythique dans la catégorie des shoot'em up, c'est R-Type. À lui seul, il symbolise tout ce qui caractérise les shoot them up. Innovateur dans bien des domaines, il a su créer un véritable standard. Certes, Space Invaders fut le premier. Certes, Scramble a posé les bases du scrolling horizontal... Mais quand R-Type est sorti pour la première fois en arcade (il y a bien six ou sept ans maintenant), il a donné ses lettres de noblesse à tous les shoot'em up qui ont suivi. Les boss de fin de level, les options d'arme, le pod-bouclier... Autant d'idées géniales qui en ont fait LA référence. Après R-Type 1, 2 et R-Type Leo en arcade, R-Type I sur Master System et NEC, Super R-Type avait vu le jour aux tout débuts de la Super NES. Fabuleux graphiquement, il nous avait tous déçus par ses innombrables ralentissements et clignotements de sprites. Il s'était pris un gadin. Voici maintenant venir R-Type 3 sur la Super Famicom (Super Nintendo japonaise) et, pour y avoir jouer comme un fou, la bave aux lèvres, je peux vous affirmer qu'Irem a bien

Les decors sont sublimes avec avant et arriere-plans.

décidé de se racheter et d'oublier à jamais le cas de Super R-Type. Et ajoutons tout de suite qu'ils ont réussi !

R-TYPE SORT LES MÉGA BLASTS

Je sais qu'il est encore trop tôt pour employer le terme de « perfection », et pourtant, c'est le sentiment qui se dégage après avoir passé une bonne heure à essayer les deux nouveaux pod-boucliers qui viennent s'ajouter à celui que tout le monde connaît. De même lorsqu'on vient de cracher le giga blast dont dispose désormais le R-9 (près du quintuple de la taille de celui des précédentes versions) sur un méchant plus qu'agressif. Ou si l'on vient d'essuyer les gouttes de sueur provoquées par quelques minutes de slalom intense au milieu du décor animé tout en rotation hard. Bref, « admiration », « plaisir de jouer », « excitation » et « dévotion » sont les termes clés qui décrivent ce jeu. Derrière R-Type 3, l'herbe cosmique ne repoussera plus ! ■



Là, on ne voit pas sur la photo, mais le cylindre tourne sur lui-même dans une animation qui n'est pas sans rappeler Axelay.

THE BEAUTY

La Bête se casse les

Sunsoft, éditeur mi-américain mi-japonais, s'est déjà illustré avec des adaptations de qualité comme Batman sur NES ou des titres originaux comme Blaster Master (Megadrive) et Aero the Acrobat (Megadrive/ Super NES). Il s'attaque maintenant à un gros morceau : La Belle et la Bête de Disney sur Megadrive. Deux volets lui auront été nécessaires !

ROAR OF THE BEAST

Sunsoft a donc décidé de traiter La Belle et la Bête en deux épisodes. L'un, celui-ci, Roar of the Beast, vous met dans la peau (c'est le cas de le dire) de la Bête. L'autre, Belle's Quest, vous offre une balade au côté de la sémillante Belle ! Roar of the Beast est totalement arcade. Beat'em all classique avec des graphismes assez fabuleux. Le sprite de la Bête que vous contrôlez est assez impressionnant. Au niveau du dessin, il est vraiment aussi massif, aussi bestial, tout en étant aussi distingué que dans le film de Disney. L'animation de ce personnage est du même niveau. Il peut marcher debout ou à quatre pattes, tel un félin. Les mouvements sont vraiment fluides à tel point que je me demande s'ils ne sont pas plus réussis que dans le film. Là où c'est moins réussi, c'est qu'il ne dispose que de deux coups : debout, il peut donner un coup de poing plus ou moins puissant ou rapide, et, à quatre pattes, donner des coups de dent dans la chair des chauves-souris, serpents et autres rats qui l'attaquent. Là où c'est même raté, c'est que la précision des coups n'est pas bonne du

AND THE BEAST
dents sur Megadrive.

LES NEWS

tout (on peut dire carrément approximative). Et comme, dès le départ, on est assailli d'ennemis, les moins attentifs d'entre vous n'iront pas loin. Bref, Roar of the Beast est vraiment très beau, mais se fait recaler par une jouabilité douteuse.

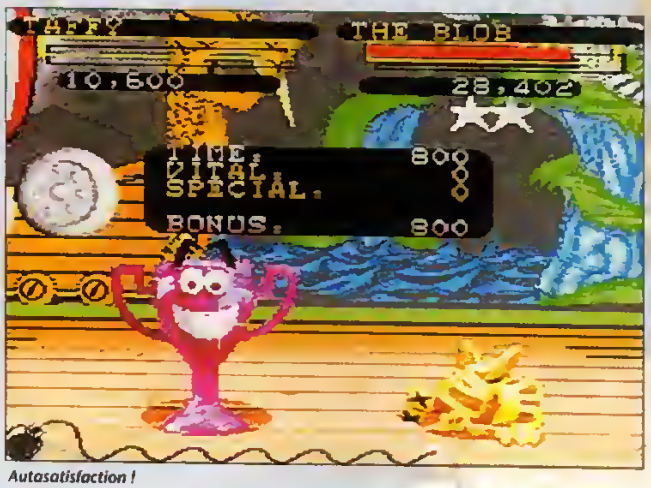
BELLE'S QUEST

Le jeu Belle's Quest, quant à lui, est plutôt axé action/aventure. Donc, vous y contrôlez Belle. Comme dans Roar of the Beast, l'action se déroule dans un scrolling horizontal. À la différence que Belle a un choix de mouvements et qu'elle ne possède aucun coup. Pour progresser, elle doit interroger les gens qu'elle rencontre dans les villages, afin qu'ils lui donnent les clés lui permettant de franchir les divers obstacles qui bloquent son passage. Encore une fois, la qualité graphique est impressionnante. Et même plus que dans Roar of the Beast. Bon, certes, on dirait que la mère Belle s'est pris un bâton dans le derche, tant elle a une posture un peu droite. Ce qui ne l'empêche pas d'être encore mieux animée que la Bête. Les mouvements sont aussi fluides, et peut-être même plus que ceux de Prince of Persia. Là encore, malgré une animation et des graphismes fabuleux, le jeu tombe complètement à côté de la plaque. Hors des villages, il ne se passe pas grand-chose, et à l'intérieur, on se tape une fastidieuse séance de recherche et de rencontre avec les habitants, pour récolter les indices et les objets dont Belle a besoin pour progresser. Rien de bien palpitant, donc. On se consolera plutôt en se louant la cassette ou le CDV de *La Belle et la Bête* qui, eux, sont vraiment au top du top. ■

CLAYFIGHTER

Quand la pâte à modeler s'en prend à Street Fighter II...

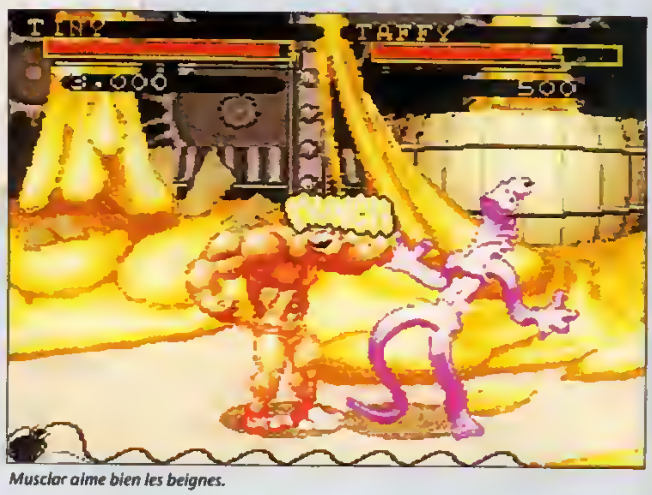
Une parode cosmique



Autosatisfaction !

Le nombre de clones de Street Fighter II atteint des sommets que seule la bêtise humaine pouvait grimper. Suivant la vague médiatique de ce joyau, les éditeurs s'y sont presque tous engouffrés tête baissée afin de tenter de ramasser quelques miettes d'un succès si universel. En fait de miettes, ils ne ramasseront que des clopinettes, et c'est bien fait : Street Fighter II reste inattaquable et anéantit toute comparaison. Seuls deux jeux sortent du lot de ce miroir aux médiocres. L'un s'appelle Tortues Fighting, on vous l'a déjà présenté, et l'autre porte le nom de Clayfighter, et nous venons juste de le recevoir de l'un de nos correspondants aux USA. Clayfighter est né là-bas, dans les studios d'Interplay, auquel on doit déjà les géniaux Lost Viking et Rock'n Roll Racing. Il semble que les mots « qualité » et « originalité » se tiennent sérieusement accrochés à cet éditeur. Pour preuve ce jeu de baston loufoque qu'est Clayfighter, mettant en scène des personnages en pâte à modeler qui se mettent sur la tronche en se transformant en différentes formes maléables. Le résultat est assez fabuleux, les graphismes sont superbes, les animations très correctes, mais c'est l'humour omniprésent, y compris dans les coups, qui en font une excellente alternative au fameux Street Fighter II. Histoire de se détendre avant un combat contre Bison en difficulté 7 et turbo maximum dans SF II ! ■

L'Elvis de la pâte a modeler se prend un coup de pompe



Musclor aime bien les beignes.

WOLFENSTEIN 3D

La Super NES se prend pour un PC !

LES NEWS

◆SNES/SFC◆

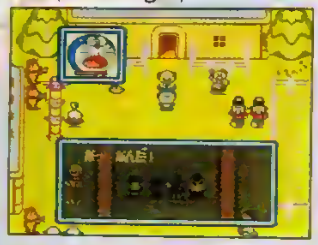
L'histoire de Wolfenstein 3D est assez originale et totalement unique dans l'histoire du jeu. Tout commence il y a un ou deux ans sur compatible PC (vous savez, les micro-ordinateurs préhistoriques que l'on voit un peu partout et qui ressemblent à des armoires bretonnes !). Sur ces machines existe un grand nombre de programmes que l'on appelle *shareware*, c'est-à-dire que l'on peut se procurer sans les acheter. Si vous en trouvez un bien, vous envoyez une somme d'environ 50 balles à son concepteur qui a laissé son adresse dans le programme. Mais, habituellement, il ne s'agit que de petites bidouilles ou de petits utilitaires sans grande envergure. Et v'là qu'à la surprise générale, Wolfenstein 3D a commencé à circuler. Un jeu d'aventure incroyable où l'on se déplace à l'intérieur d'un labyrinthe comme si c'était nos propres yeux qui vivaient l'action. Mieux, la liberté de mouvement, associée à cette vision fabuleuse, donne une première approche de la réalité virtuelle. Wolfenstein 3D était bien mieux que la majorité des titres achetés en magasin, alors qu'il était pratiquement gratuit ! Et, nouvelle surprise, voilà qu'Imagineer (Populous sur Super Nintendo, c'est eux) a retrouvé les concepteurs, acheté les droits, et développé une version SNES qui tient largement la route face à la version PC. C'est presque aussi fluide, un peu plus rapide et vachement jouable. À ne rater sous aucun prétexte. ■

DORAMON 2

Le deuxième épisode est enfin à la hauteur du héros.

◆SUPER FAMICOM◆

Doramon est l'un des personnages emblématiques du Japon. Là-bas, c'est une véritable star, il est aussi connu que Tintin ou Spirou ici. Sauf que comme la BD (les mangas) et le dessin animé sont beaucoup plus évolués que chez nous, Doramon est un personnage complètement fou (déjà rien que son look ne ressemble à rien de connu sur cette planète), et ses aventures absolument délirantes. L'adaptation sur NEC était assez proche de cet esprit, mais trop brouillon pour être sympa. On passe sur la première version Super NES, qui n'est jamais sortie en France (et on ne s'en plaindra pas !), pour arriver directement à Doramon 2 sur Super Nintendo japonaise, celui qui nous intéresse aujourd'hui. Alors là, je peux vous dire que quand on est fan de Doramon, y a de quoi prendre son pied. Cela commence par une séquence à la Zelda, où l'on voit Doramon dans son village. Il le quitte, et trouve une entrée secrète qui le mène dans... une séquence en jeu de plateforme avec scrolling horizontal. C'est super, les graphismes sont typiques Super Nintendo avec de belles couleurs, et la jouabilité n'a rien à se reprocher. Et comme tous les ennemis sont complètements tarés, cela donne un jeu hyper rafraîchissant et assez original... Une merveille pour les fans du mangas (bon, d'accord on ne doit pas être beaucoup, mais fallait le signaler !). ■



Doramon quitte ses amis du village.

TRUCS en VRAC

Dure, dure la reprise en cette nouvelle année après toutes ces émotions et ces nuits blanches... Enfin, la vie continue. J'espère que vous avez passé de bonnes fêtes et que le Père Noël vous aura bien gâté, exauçant ainsi tous vos souhaits les plus chers (eh ! elle est où ma Megadrive, hein... elle est où, papa ?). Sans compter les repas (ça est frugal aloreuuux) familiaux où, pour ma part, j'ai abusé de quelques bonnes chairs. Mais qui en cette période passerait à côté de tels festins, hein ! Qui ? on s'le demande... En attendant, je n'ai pas chômé pendant les fêtes, môa. Je n'ai pas attendu désespérément le Père Noël. Et encore moins que le monsieur à la barbichette toute blanche m'offre tout un tas de codes pour alimenter ma rubrique, môa !Ah, faut-il que l'on vous aime pour vous bichonner de la sorte à Player One ! Enfin, pour votre premier numéro de cette année 94, et c'est pas fini (diantre !), on vous a littéralement chouchoutés. Il suffit de jeter un coup d'œil sur les pages qui suivent pour comprendre de quoi je veux parler. La totale sur Aladdin sur Super Nintendo, des codes à n'en plus finir sur Super Bomberman (rااh ! Iggy, j'vais latter !), le select round sur Silpheed Mega CD, tout sur Goof Troop etc. Bref, des astuces délirantes et des codes... j'en frémis d'avance. Alors c'est-y pas un beau cadeau ?

La rédaction de *Player One*

SUPER NINTENDO

ALADDIN

Alors pour ceux qui n'auraient jamais entendu parler de ce merveilleux conte de fées et encore moins du jeu (c'est bien dommage car il est tout aussi fabuleux), voici une série très intéressante. Bon, parlons peu mais parlons bien. Vous n'avez pas encore réussi à libérer la douce et belle Jasmine des griffes de l'infâme Jafar. Le vilain conseiller du Sultan, vous savez celui qui ne rêve que d'une chose... Enfin vous voyez de qui je veux parler, mince. Bon bref ! Voici tous les codes des sept niveaux qui vous permettront de délivrer la belle princesse.

Niveau 1 : Génie - Abu - Aladdin - Le Roi
Niveau 2 : Jafar - Abu - Jasmine - Génie
Niveau 3 : Génie - Jafar - Aladdin - Abu
Niveau 4 : Abu - Aladdin - Génie - Jasmine
Niveau 5 : Jasmine - Jafar - Le Roi - Jasmine
Niveau 6 : Jafar - Jasmine - Aladdin - Jafar
Niveau 7 : Aladdin - Jasmine - Abu - Le Roi

Et voilà. Jasmine peut désormais vivre le grand amour avec l'élu de son cœur, le bel Aladdin.

TRUCS en VRAC

Jérôme GRAZIANI

MEGA CD

SILPHEED

Ah ! j'en connais qui vont se régaler d'avance à l'idée de pouvoir sélectionner le stage de leur choix sur ce démoniaque shoot them up. Remarquez, je les comprends. Devant un tel jeu — c'est vrai qu'il est beau Silpheed —, on ne peut que s'incliner, sans pour autant abdiquer. C'est vrai aussi qu'il est un peu trop difficile. Alors voilà, grâce à Jérôme, fini les galères, place au plaisir.

Pour obtenir le select round, appuyez sur les boutons suivants lors de la démo : bas, bas, haut, haut, droite, gauche, droite, gauche, A, B, start. Puis, dans l'option « select stage », pressez sur A et maintenez appuyé. Autre astuce, et de taille, pour disposer d'énergie en permanence. Il suffit d'opérer le cheat suivant : toujours pendant la démo d'intro, appuyez sur droite, gauche, A, droite, haut, C, B, bas, gauche, B, A, haut et start. Puis, pour refaire le plein, il ne vous reste plus qu'à presser le bouton A de la seconde manette en cours de jeu.

Arnaud ALAZARD

SUPER NINTENDO

SUPER BOMBERMAN

Et ça continue. Après un dossier béton, qui j'en suis sûr vous aura fait plus que craquer (merci encore à notre rédacteur en chef adjoint préféré), je vous propose de vous pulvériser littéralement entre copains (tiens ! prends-ça mon p'tit Chris... de la part de toute la rédac) avec la petite liste qui suit. Mais attention ! n'en abusez pas trop, ça fait mâl...

Note : les codes correspondent au mode « normal » uniquement deux players.

Monde 1	Monde 2	Monde 3
1-1 : 5555	2-1 : 70153	3-1 : 4455
1-2 : 6502	2-2 : 5003	3-2 : 6404
1-3 : 3542	2-3 : 0043	3-3 : 5442
1-4 : 6514	2-4 : 4013	3-4 : 0412
1-5 : 4523	2-5 : 6025	3-5 : 3425
1-6 : 7564	2-6 : 3065	3-6 : 7465
1-7 : 4532	2-7 : 7035	3-7 : 2432
1-8 : Monstre	2-8 : Monstre	3-8 : Monstre
Monde 4	**Monde 5**	**Monde 6**
4-1 : 0153	5-1 : 5252	6-1 : 0652
4-2 : 2105	5-2 : 0202	6-2 : 5604
4-3 : 0142	5-3 : 5244	6-3 : 7645
4-4 : 2113	5-4 : 6213	6-4 : 3613
4-5 : 0124	5-5 : 3223	6-5 : 1624
4-6 : 5165	5-6 : 1264	6-6 : 4665
4-7 : 7133	5-7 : 3232	6-7 : 6634
4-8 : Monstre	5-8 : Monstre	6-8 : Monstre

SCOOP !
"36•68 68 77"
LE NUMÉRO DES GAGNANTS !
GAME BOY
LUDI GAMES
APPELL
VITE AU
36-68 68
JOUE et GAGN
Top des T
des conso
(Néo-Géo, Jag
Méga CD II, 3D
et tous les j
LUDI GAM
(F1 Pole Posit
Eric Cantona
36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST T

TRUCS en VRAC

La rédaction de Player One

SUPER NINTENDO

GOOF TROOP

On vous aide, on vous gâte. Ah la la, depuis le début, je savais que ton talonnage serait utilisé à la bonne cause. Non seulement je vous livre les meilleures astuces du moment — normal, c'est moi! Astuce-mag —, mais, en prime, vous êtes les premiers, mes très chers lecteurs, à en bénéficier dans notre beau pays. Qu'est-ce que je m'aime... Bon ! On le sait maintenant, Goof Troop fait partie des jeux dos de réflexion. Ce qui veut dire en clair qu'il n'est pas toujours facile de trouver la solution pour passer au niveau suivant. But don't panic, Astucemain is here ! Well

Voici donc quelques codes :

Level 2 : Cerise - Diamant rouge - Diamant bleu - Cerise - Banane

Level 3 : Diamant rouge - Cerise - Diamant bleu - Diamant bleu - Diamant rouge

Level 4 : Banane - Cerise - Diamant Bleu - Diamant rouge - Banane

La rédaction de Player One

GAME GEAR

MORTAL KOMBAT

Réputé pour son réalisme à toute épreuve, Mortal Kombat nous avait certes surpris, surtout dans sa version Game Gear. Il ne faut pas oublier qu'il s'agit d'un C-Mos, une évolution du fameux Z80 (processeur 8 bits), qui jadis équipait la majorité des micros et consoles. Bref, la machine, bien que faible en capacité, offre une version des plus attrayantes. Mais il manque tout de même un élément essentiel à cette adaptation : le sang ! Faut que ça gicle... Excusez-je m'emporte. Donc pour obtenir ces fameuses giclées d'hémoglobine, il suffit, lorsque le logo Probe apparaît à l'écran, d'appuyer sur les boutons dans l'ordre suivant : 2, 1, 2, bas et haut. Et le tour sera joué. Facile...

Olivier CIGODA

GAME BOY

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

Pour avoir 198 vies et délivrer Granwy, entrez le code suivant : MP45M

Pour obtenir 232 vies (waouh !) et délivrer quatre des personnages, tapez le code : KHG7S

Simple mais efficace, tel est mon avis. Je dois avouer que tu as fait fort, mon p'tit Oliv'. Prenez-en de la graine, les p'tits loups, ça, c'est un joueur de première bourre ! Qui dit mieux ?

PRO ACTION REPLAY

Sylvain MOZZATTI

SUPER NINTENDO

MYSTICAL NINJA

Goemon ou les tribulations d'un voleur japonais en Chine (bien ?). Plus connu sous le nom de Goemon Fight au Japon, ce superbe jeu de plate-forme mérite toute votre attention, de surcroît lorsqu'un gentil petit garçon vous propose les codes les plus intéressants pour venir à bout du jeu. C'est-y pas beau ça ?

Énergie infinie joueur n° 1 : 7E1AB208

Énergie infinie joueur n° 2 : 7E1B6208

Vies illimitées joueur n° 1 : 7E1AB003

Vies illimitées joueur n° 2 : 7E1B6003

En ce qui concerne l'argent dont vous allez pouvoir disposer en quantité infinie, la valeur attribuée à la somme des pièces varie en fonction de la variable XX. Remplacez donc XX par 05 pour 500 crédits ou par 10 pour 1 000 crédits.

TRUCS en VRAC

Cyril

SUPER NES (version US)

SUPER EMPIRE STRIKE BIKE

The Force is with you... Ah ! ça, pour sûr que la Force était avec lui. Car pour finir aussi rapidement le deuxième volet de la trilogie des Star Wars, faut vraiment être baleze. Remarquez, ce n'est pas que je doute de votre cher Cyril, mais... Allez je l'avoue, un brin jaloux je suis et, quand le dernier des Astuceman je serai... Astuceman deviendra-t-il Cyril à son tour peut-être. Mais crève de baliverneux, je suis encore là et pour longtemps. Bon j'suis sympa, j'vous les donne quand même les codes de Cyril (juste en mode « easy » : sinon c'est trop facile). Oui, oui !

Bon, ça va, j'ai pas feu aux poudres quand même.

Mode « easy » :

Stage 1 : System Hoth : WDWDWB
Stage 2 : NSBSCL
Stage 3 : LLJFBG
Stage 4 : WLJWDN
Stage 5 : WBWHRW
Stage 6 : GJBHNF
Stage 7 : PGPNMC
Stage 8 : NGMSJB
Stage 9 : RLMSWJ
Stage 10 : SWPMSS

La rédaction de *Player One*

SUPER NINTENDO

BLUES BROTHERS

Pour obtenir 99 1up, rien de plus facile. Faites comme les Brothers.
À Denver, ramassez les onze vies supplémentaires disponibles, puis suicidez-vous. Répétez cette procédure jusqu'à obtenir 99 vies. Supra cool non ?

Éric CARON

SUPER NINTENDO

SUPER DOUBLE DRAGON

Une astuce à ravaler la façade de son meilleur copain. Alors lorsque vous commencez à jouer, battez-vous jusqu'à ce qu'il ne reste à chacun de vous qu'un seul crédit. Puis lorsqu'on les deux derniers crédits sont épuisés, appuyez à nouveau sur start et select en même temps.
La fois suivante, lorsque l'on vous demande de continuer à nouveau, vous verrez à votre grande surprise que vous avez encore tous vos crédits.
Ce tuyau peut-être répété jusqu'à la fin du jeu, y compris à en devenir maboule. Dis, Éric... tu ne le serais pas déjà un peu des fois (euh... pardon !) ?

Stéphane VERMILLARD

SUPER NINTENDO

SUPER PANG

Super Pang ou comment sélectionner son niveau de départ histoire de...
À l'écran des sélections, appuyez sur les boutons L, R, R, L, haut et bas. Un chiffre apparaîtra au centre de l'écran ; celui-ci correspond au niveau de départ (houla !). Il ne vous reste alors plus qu'à sélectionner le stage désiré.

TRUCS en VRAC

Iggy (si, si ! il en a trouvé un)

SUPER NES (version US)

SUPER SMASH TV

Smash TV est, on le sait, réputé pour son niveau de difficulté. Dans le registre bourrin, on ne trouve pas mieux sur Super Nintendo. C'est pour cela que, lorsque l'on dispose du cheat mode qui permet de choisir son niveau, on en profite sans jouer les dédaigneux.

À l'écran de sélection dans l'option « hard », appuyez sur les boutons et directions suivants : droit, droit, haut, bas, R et L pour obtenir des vies et crédits supplémentaires.

Pour le numéro du joueur et l'écran de sélection difficile, appuyez sur bas, L, R et haut. Vous devriez maintenant être capable de modifier le nombre de vies et de crédits.

Étienne Durand

SUPER NINTENDO

TURTLES IN TIME

Sélectionnez le boss ou comment se battre enfin sérieusement.

Si, si, j'insiste ! Vous allez pouvoir vous battre directement avec le boss de votre choix, ce qui n'est pas pour déplaire, à en croire certain. Mais voyons ce qu'il faut faire...

À la page de présentation, utilisez le deuxième paddle et appuyez sur haut, haut, haut, bas, bas, B, A, et B. Vous allez entendre un carillon. Maintenant, commencez le jeu, choisissez votre tortue et un menu apparaîtra, montrant les onze boss. Vous pouvez maintenant aller vers chacun d'entre eux. The foot, the foot !

Dominique LEFEBVRE

MEGADRIVE

ZOOL

Vous allez vous envoler pour la énième dimension, bouffer des Chappa et préserver votre imagination ! Alors vous allez adorer cette petite sélection de niveaux, des gars de Gremlin.

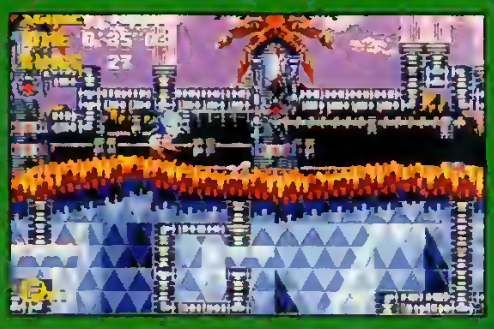
Commencez à jouer comme d'habitude et, dès que vous voulez vous entraîner plus encore, faites une pause et appuyez sur les boutons C, droite, A, B, B, A, gauche, gauche, A, droite et bas. Maintenant il suffit juste d'appuyer sur droite pour sauter un étage ou de monter pour enchaîner sur le niveau suivant.

Christouille dit la Fripouille

MEGA CD

SONIC CD

Doc Robotnik n'a qu'à bien se tenir ! Avec ce cheat mode, notre ami Sonic va enfin pouvoir mettre la pâtée à l'infâme sans se faire la totale en ce qui concerne les niveaux. Pour valider l'affaire, il suffit, lorsque l'écran « gently » apparaît, de presser les boutons et flèches de direction comme suit : haut, bas, bas, gauche, droite et B. Quittez, vous pouvez commencer à jouer.



TRUCS en VRAC

PRO ACTION REPLAY

La rédaction de *Player One*

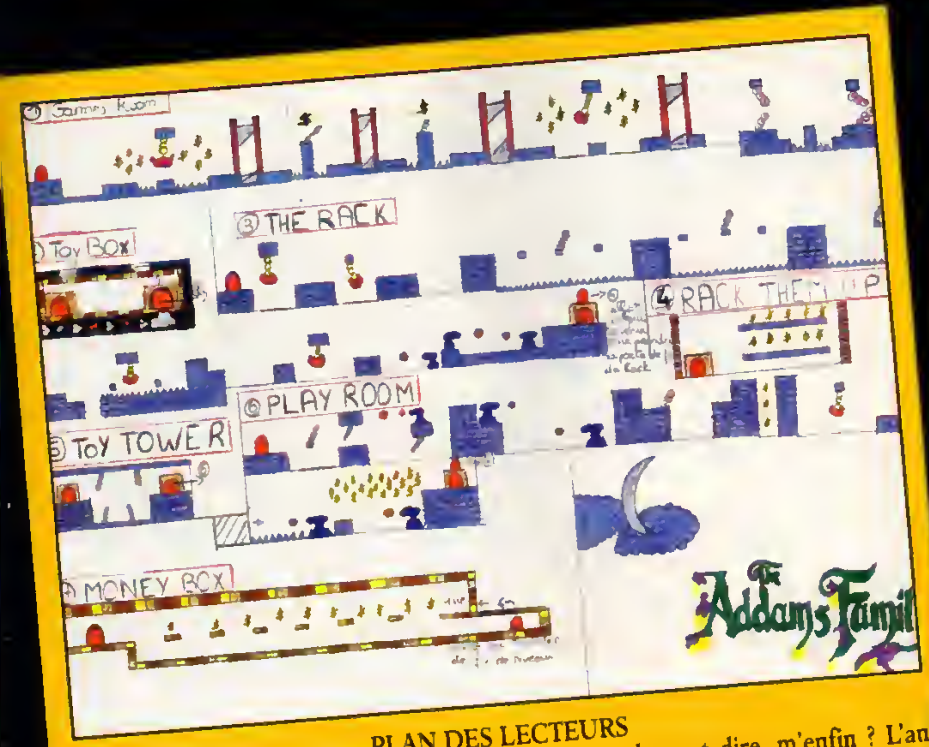
SUPER NES ou SFC

YOSHI'S SAFARI

On est vraiment baleze à *Player*. Remarquez, ce n'est pas pour rien que l'on explose les boss en cinq minutes (voir beaucoup moins selon...). Enfin, notre réputation n'est plus à faire et on le prouve encore de ce pas. Si, pour une raison ou une autre, le plein écran vous pose quelques problèmes de synchro avec votre Super Scope, il vous suffit de faire appel à votre cartouche Action Replay et d'utiliser le code suivant pour remédier à la chose.

Code : D0800700

Une fois validé, il permet tout du moins à votre console de passer en PAL soit en 50 Hz (s'il s'agit bien évidemment d'une version SNES ou SFC). Pour revenir en plein écran, utilisez le code suivant : 00804E80



PLAN DES LECTEURS

Bah, alors... On s'laisse aller. Mais qu'est-ce que cela veut dire, m'enfin ? L'an passé, je vous ai vus beaucoup plus hardis, m'envoyant à tire-larigot tout un tas de plans plus déments les uns que les autres. Et là, ô surprise ! rien ou presque. Si ce n'est quelques petits plans sympathiques mais sans grande prétention. Qu'est-ce qui s'est passé alors ? Vous avez trop mangé ? Abusé toutes les nuits de jeux vidéo ou tout simplement décidé de faire un break ?... To Play or Not to Play ? That is the question... En attendant, certains, des p'tits malins ceux-là, n'ont pas chômé, et c'est Mikaël Galzy qui gagne l'abonnement d'un an à *Player One*. Merci encore pour tous vos plans et j'espère qu'en cette nouvelle année, vos résolutions seront à la mesure de vos ambitions, mais surtout de vos plans.

PLAYER ONE
Astuceman, Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

PLAYER ONE
Crevette, Plans des Lecteurs
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

LA TÉLÉ REND FOU ! POUR PREUVE CETTE PHOTO

Les Télés de Player

Le début de l'année, c'est un peu le moment de faire des bilans. Nous avons donc choisi de vous présenter un grand dossier sur les deux émissions de télé de votre journal préféré, histoire d'évaluer un peu le chemin parcouru en près de dix mois de téléPlayer. À cette occasion, nous vous proposons aussi de découvrir les coulisses secrètes et les acteurs magnifiques de Televisator 2 et de Player One.

Textes : Inoshiro
Photos : Michel Blessier

ACCABLANTE DE CYRIL DREVET, EN PLEIN EFFORT

Jean-Phi a litteralement joui de prêter ses traits altiers à l'infâme Jeanffir pour le Spécial Aladdin de Télévisator 2.

Nos dernières informations l'attestent : le sympathique Daubeman serait en passe de devenir un des présentateurs vedettes de MCM.

Il semble bien lointain le temps où *Player* s'aventurait timidement à la télévision. C'était sur France 3 Nord/Ile-de-France, le samedi, dans l'émission « T'empêche tout le monde de zapper ». Difficile d'imaginer, à l'époque, que, quelques mois plus tard, l'équipe de *Player One* travaillerait sur deux émissions très différentes mais, bien sûr, dédiées aux jeux vidéo !

Matt le Fou, l'as des trucs et astuces, en plein test.

Diffusé tous les mercredis matin sur France 2 (les samedis en juillet/août), T2 est une production du service jeunesse de France 2. L'émission est produite par Patrice Drevet, que nous avons rencontré pour le PO 29, et présentée par son fils Cyril, alias, Crevette ! T2, au cas où vous seriez ermite, c'est deux heures de dessins animés, d'infos pour les kids et de jeux vidéo ! L'époque des concours sur Virtua Racing est bel et bien révolue : les téléspectateurs peuvent désormais s'éclater avec un Super Mario (aménagé pour la circonstance) que cinq cents d'entre eux déplacent grâce à leur clavier téléphonique. Cette nouveauté, mondiale, déclenche, nous le savons, de véritables manifestations de liesse dans toutes les cours de récréation. Ça, c'est du neuf ! Pourtant, l'équipe de T2 estime n'en être qu'au début ! Nous avons donc décidé d'interviewer Crevette, histoire de savoir ce qui germe sous sa légendaire casquette et de vérifier aussi si Crevette-l'ami-des-petits ne s'est pas métamorphosé en une sorte de monstrueux hybride de téléman/testeur...

CREVETTE, L'INTERVIOUVE !

Player One : — Alors, Crevette, que ressens-tu après neuf mois de télé ?

Crevette : — Eh bien, hum... hum... Je ressens surtout de la frustration. Et plus particulièrement au niveau de T2, car je suis vraiment loin d'avoir réussi à accomplir ce que j'aimerais réellement faire.

— Explique...

— France 2 nous donne l'opportunité de nous exprimer. Mais nous sommes placés en face de Dorothée, pour ne pas la citer, qui programme certains des meilleurs dessins animés japonais du moment. Je respecte Dorothée. Y en a qui sont élevés au Banania, moi, c'était au Club Dorothée ! Jusqu'à présent, je trouve que France 2 ne nous a pas vraiment donné les moyens de la « combattre ».

— Imaginons que tu disposes des moyens adéquats. Quelles améliorations apporterais-tu à T2 ?

— Les dessins animés ! Je ferais en sorte que l'on achète d'autres dessins animés en plus de ceux que nous programmons actuellement !

— Donc, si je comprends bien, tu dois te débrouiller avec le stock de DA de France 2...

— C'est ça ! Nous devons choisir parmi les DA qui ont été achetés par les anciens directeurs de programmes jeunesse de France 2. La directrice actuelle, Mireille Chalvon, qui est une des personnes qui nous soutiennent le plus, doit aussi faire face à ce problème car elle dispose de très peu d'argent pour acheter de nouveaux DA... En plus, le Club Dorothée est programmé presque tous les jours alors que nous ne sommes diffusés qu'une fois par semaine. Dans ces conditions, ça nous est plus difficile de fidéliser les téléspectateurs.

— Quels conseils donnerais-tu aux lecteurs de Player qui souhaitent travailler à la télé ?

— N'en faites pas ? Ouarf, ouarf ! Non, sérieusement, il faut absolument qu'ils sachent que la télé sert à communiquer, à faire partager des émotions. S'ils veulent seulement en faire pour impressionner les filles, c'est pas la peine. (...) Ça leur sera plus facile s'ils ont la chance de connaître quelqu'un qui y travaille déjà. Sinon, il faut qu'ils tentent leur chance, comme stagiaires par exemple.

Ness, la voix du jeu interactif de T2 et la présentatrice du Tap/Player de MCM, rêve de vacances ensoleillées, loin de ses collègues maboules.

— Bon. En ce qui te concerne, ça a été moins dur grâce à ton père...

— Ah oui ! Il a galéré pour moi ! Pour en revenir aux gamins, il faut vraiment qu'ils aient un but dans ce métier. Que cela soit une passion.

— À un niveau personnel, établis-tu une sorte de priorité entre les deux émissions ?

— France 2 est bien sûr plus important que MCM, en ce sens que T2 touche beaucoup plus de monde. À ce jour, il y a encore peu de gens qui sont câblés ou qui reçoivent Canal Satellite. Le travail sur France 2 est beaucoup plus difficile, contraignant et moins libre que sur MCM. Mais ce qu'il y a de génial avec France 2, c'est que je peux faire partager mes passions à des millions de gens !

— Tu présentes la première émission grand public consacrée aux jeux vidéo. Sachant que tu as un style (T-shirts de hard rock, cheveux longs, etc.) radicalement éloigné de celui des autres présentateurs d'émissions pour la jeunesse, bien propres, est-ce que quelque part tu n'associes pas ton image à celle des jeux ? Est-ce que cette approche ne risque pas de bloquer la mise en place d'autres émissions sur les différentes chaînes ?

— Quand je présente, je suis habillé comme je le suis tous les jours ! Je ne me déguise pas pour la télé ! D'ailleurs, je ne me vois pas présenter une émission sur

Mahalia, testeuse de choc sur MCM, rigole en pensant « Ah... les pooôvres ! »

les jeux vidéo, un sujet sensible c'est vrai, en costard-cravate ! J'écoute du hard et du rap, des musiques qui effrayent certaines personnes « bien-pensantes », et je crois avoir une conception de l'enfance différente de celle qu'ont la majorité des gens. Quand j'étais petit, ça ne me plaisait pas de voir à la télé des présentateurs aseptisés, sans passion. Je voudrais que les téléspectateurs comprennent que j'aime ce que je présente ! Mon rêve, c'est que les gamins qui viennent me voir dans la rue discutent avec moi de ce que j'ai passé dans les émissions ! Au niveau des jeux, par exemple, j'ai un rôle de guide. J'espère leur rendre service en les conseillant et en leur évitant d'acheter des daubes.

— Mais est-ce que T2 n'est pas trop spécialisé jeux vidéo ?

— Je me suis posé la question. Mais je me suis rendu compte, en discutant avec les gamins, qu'ils comprennent et apprécient ce que nous disons sur les jeux. Mais c'est sûr que, lorsqu'ils regardent T2, ils doivent réfléchir, plus que par rapport à d'autres émissions où il n'y a pas d'informations !

— Ness, (car Ness, la femme qui prête sa voix au jeu, est là !) comment est-ce de travailler avec Crevette ?

Ness : — C'est très, très dur ! Crevette est quelqu'un qui fait des caprices, qui est très changeant, qui peut être adorable ou exécrable....

Crevette : — Hé, hé, hé... C'est pour qu'on m'aime !

Ness continue : — Mais il est très attachant. Il a un côté éternel gamin qui oublie parfois qu'il faut grandir !

— Ah ? Crevette, quels sont tes projets?

— Passer des vacances à Hossegor, ha ! ha ! ha ! Faire que T2 soit la meilleure émission pour la jeunesse. T2 tient largement la route mais je cherche constamment à l'améliorer ! Sinon, j'aimerais monter une émission pour les ados.

Matt et Jean-Phi sont simples et le mixage les rend toujours hilares.

— Dis donc, pourquoi tu fais tout ça, hein ?

— Mmm... Je ne vis que pour l'avenir, la technologie, etc., et je ne tiens pas en place. Je suis obligé de courir. La notion de passé m'est étrangère, celle de présent m'est moyennement agréable. L'avantage d'être comme ça, c'est que ça m'amène à faire des choses que je ne me serais pas cru capable d'accomplir. L'inconvénient, c'est que, des fois, je vais beaucoup trop vite !

— Un message aux lecteurs ?

— Profitez bien de votre jeunesse, et essayez de rester toujours jeunes !

Senior, Laulau et Crevette preparent le tournage dans les locaux de T2.

UNE SEMAINE À T2

Une émission demande beaucoup, beaucoup de boulot. Voici les principales étapes, jour par jour, en insistant sur la fabrication des jeux.

Surpris en plein montage, Huggly reve de loumas devant les scopes de PAD.

Pendant ce temps, Crevette vient rendre visite à Freddy, son réalisateur.

LUNDI

L'émission du mercredi suivant est montée toute la journée à France 2, avenue Montaigne, sous la direction de Freddy Hausser, réalisateur. Les différentes K7 sur lesquelles sont enregistrés les sujets, plateaux, jingles, DA, bref toutes les séquences de T2, sont empilées dans des grands cartons. Esther, la femme de Freddy, assure la fonction de scripte. Un peu partout, des conducteurs (sortes de plans détaillés de l'émission, séquence par séquence, avec leurs durées exactes, à la seconde près !).

Rue Jean-Goujon, dans les bureaux de T2. Blandine et Laurence, assistantes, femmes remarquables aux nerfs d'acier, répondent au téléphone, règlent les problèmes, giflent les journalistes insolents, « dérushent » (visionner une K7 en notant les « timecodes » des bons plans)...

Au même moment, dans les locaux high-tech de la société PEV, les journalistes, mal rasés, « saisissent » les scènes et levels des jeux qu'ils vont présenter dans T2 sur K7 vidéo.

Le soir, juste avant que l'émission finale arrive enfin, Crevette prépare le planning des jeux avec Huggly et Jean-Phi. Dans le bureau, Matt, Wonder et Olive (c'est moi) rigolent comme des baleines. Ness, Blandine et Laulau discutent du jeu interactif en direct qui passera le mercredi prochain, avec Senior, le producteur.

MARDI

Nouvelles saisies chez PEV pour les journalistes de jeux vidéo. Les autres préparent le boulot à venir pendant que le téléphone sonne sans cesse.

MERCREDI

Les filles se lèvent très tôt, jeu interactif oblige ! Pendant, ce temps, chez PAD, les journalistes commencent une longue journée de montage qui verra la réalisation des séquences sur les jeux et des « infos pirates ».

JEUDI

Mixage (enregistrement des commentaires) des sujets à France 2. Montage des sujets ciné à France 2.

Le soir : grande réunion, présidée par Senior, où l'on commente l'audience de la veille (les résultats du mercredi sont disponibles dès le jeudi matin), les prochaines émissions, etc.

VENDREDI

Re-mixage le matin.

L'après-midi : enregistrement des plateaux sur le Studio 20 de France 2. Freddy dirige, Esther scripte, Blandine prompte, Laulau s'occupe des fonds et Crevette... présente !

Veritable chef de guerre, Crevette vient encourager ses braves, qui mixent. Sa simple apparition les enthousiasme, comme le prouve ce cliché où Inoshiro n'en peut plus de joie. En arrière-plan, Chris et Huggly pleureraient presque de béatitude.

De retour dans ses bureaux, Crevette s'apprête à faire une farce au consciencieux Jean-Phi, qui téléphone à sa sœur.

Tournage du Special Aladdin. Matt en Prince Of Persia et Biandine en pleine action.

Les effets speciaux high-tech conçus a cette occasion font d'ores et deja date.

Digne de Ben Hur, cette super-production comportait des combats anthologiques et sauvages

Malgre ses nombreuses fourberies, Jean-Phi s'est révele capoble d'humour.

PLAYER ONE SUR M6

Peu de temps après la première de T2, l'émission Player One est apparue sur MCM, chaîne disponible sur le câble et par satellite. Cette quotidienne présente des tests de jeux, des hits et des trucs et astuces. Le week-end, les émissions sont rediffusées sous le titre glorieux de Best of Player One. Pedro nous parle de ce second programme...

Bitos, le sex-symbol ultime de Player One est assailli par Mahalia et Ness.

Icham, le p'ti frère de Ness, saisit des jeux avec Bitos sous la surveillance de Michel Perrin de PEV.

Pedro cause !

Player One : — Explique-nous comment est produite l'émission Player One ?

Pedro : — Player One est une coproduction *Player One* / MCM. En tant que rédacteur en chef du magazine, je veille à ce qu'il y ait une adéquation entre le contenu du journal et celui de l'émission.

Player One est ici coproducteur et assure tout le côté éditorial de l'émission. Alors que sur T2, nous sommes partenaires. En fait, l'émission de MCM relève plus de l'esprit du magazine.

— Comment a été défini le contenu de l'émission ?

— MCM nous a proposé une émission de format court. Nous avons choisi un ton un peu décalé par rapport aux images. Les jeux sont bien sûr vraiment testés mais les plateaux qui passent entre chaque séquence de jeux sont plutôt humoristiques.

L'émission est présentée par Cyril Drevet mais Crevette n'est presque jamais seul car nous voulions montrer que l'émission est faite par toute une équipe.

— À votre avis, quels bénéfices sont récoltés par le magazine Player One *grâce aux émissions ?*

— Nous n'avons pas noté d'augmentation sensible des ventes. Par contre, il est certain que les émissions nous donnent un poids et une certaine crédibilité dans le milieu du jeu vidéo...

— Des projets ?

— Pour l'instant, il n'y a rien de bien avancé. En moins d'un an, nous avons développé deux émissions. Ça nous a demandé beaucoup d'énergie. Les émissions valent ce qu'elles valent mais elles ont le mérite d'exister. En ce moment, nous réfléchissons aux améliorations à apporter.

— Quelles sont tes émissions préférées à la télé ?

— Celles de sport sur Canal+, les Guignols de l'info et les reportages sur la plongée sous-marine.

Crevette consulte le sagace Bitos, champion incomparable de la culture et du bon goût.

A la demande de Ness, Crevette — persuade d'être un rival de David Lee Roth — exhibe ses abdominaux sur les plateaux de MCM.

De l'autre cote de la caméra, Mahalia, Bitos et Matt approuvent bruyamment ce spectacle torride.

UNE SEMAINE À MCM

Crevette et Ness s'apprêtent à présenter le Top de MCM

L'équipe de Player One accueille Marco, le chanteur du groupe FFF.

Ness et Matt posent comme des bêtes devant la régie de l'émission Player One.

Pendant ce temps, Mahalia tente de séduire Michel, notre innocent photographe.

À l'instar de leurs petits camarades de T2, les protagonistes de *Player One*/MCM passent des semaines de fous stakhanovistes...

LUNDI

Mixage des sujets par les journalistes chez Video System. Tous les testeurs sont là : Matt, le champion des trucs et astuces, Bitos, Mahalia, Éric. Ness et Bitos préparent le planning avec Crevette.

MARDI

L'après-midi : enregistrement des plateaux des émissions de la semaine, avec Thomas Delesti à la réalisation.

MERCREDI

Saisie des jeux chez PEV.

JEUDI ET VENDREDI

Réunions dans les locaux de *Player*, tests de jeux et (accessoirement !) rédaction des tests du magazine !

Et voilà ! Nous espérons que cette promenade dans le monde des téléPlayers vous aura plu. Vous verrez, ce n'est que le début ! ■

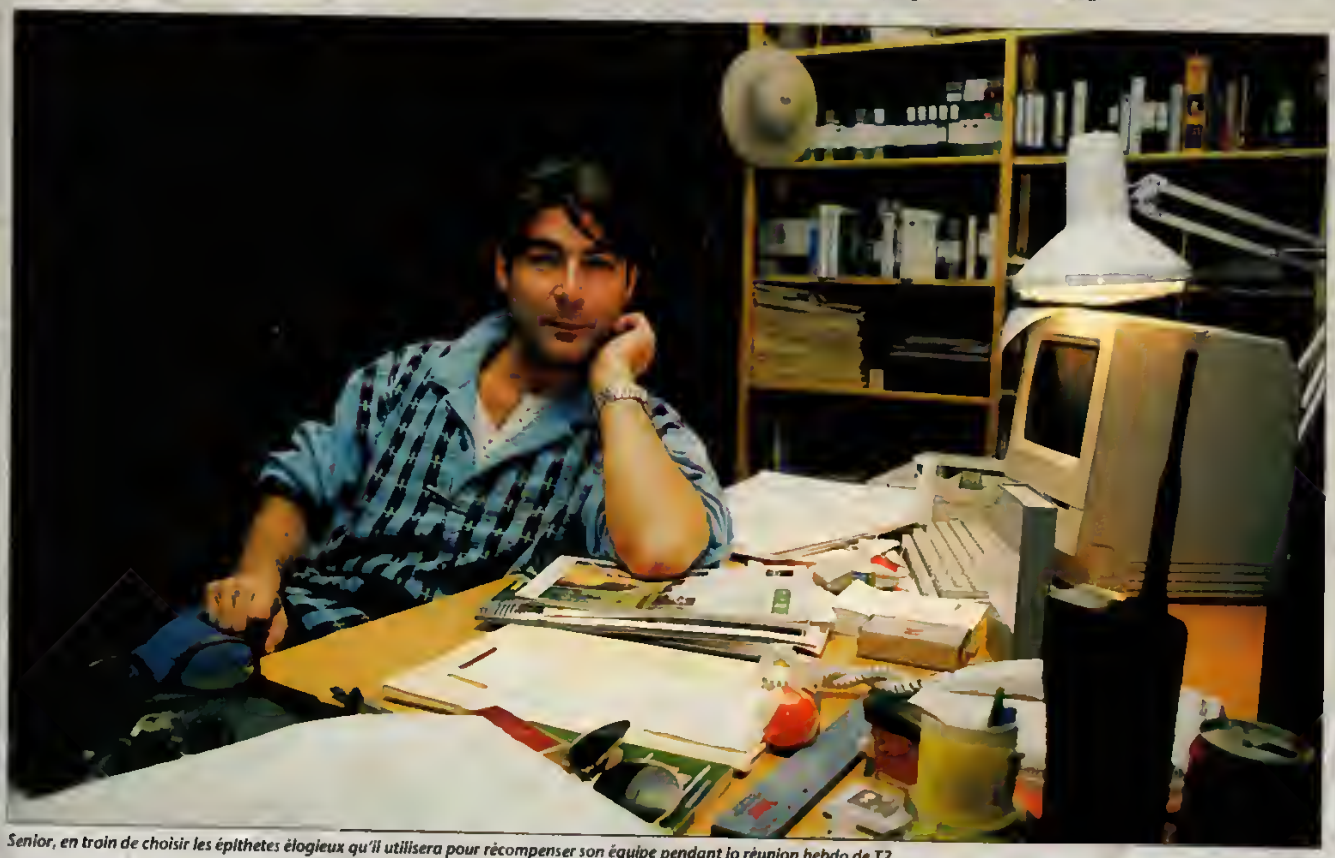
Ce document témoigne de la classe incontestable du sympathique Bitos.

Crevette, en repérage au Parc Astérix pour T2.

Drapé de sa conscience professionnelle, Huggly corrige ses textes avant de mixer un test de T2.

Tournage du Spécial Aladdin de T2

Vue émouvante du bureau (rangé) de Crevette à France 2.



Senior, en train de choisir les épithètes élogieux qu'il utilisera pour récompenser son équipe pendant la réunion hebdo de T2.

Player One SUR MINITEL

QUIZZ, OTHELLO, VIRUS ATT...

DETENDEZ-VOUS

PARTICIPEZ AUX CONCOURS ET GAGNEZ PLEIN DE CADEAUX.

Ce mois-ci :

GAGNEZ DES JEUX
DAFFY DUCK
SUR SUPER NINTENDO

DES ABONNEMENTS D'UN AN A LA BD
NOVA

- Consultez tous les tests de jeux parus dans *Player One* depuis le n°1.
- Plus de 5 000 trucs et astuces pour vous aider à progresser (TRUC).
- 1 500 Petites Annonces tous les mois pour échanger, vendre ou acheter (PA).
- Écrivez à tous les journalistes de la rédaction (BAL).
- Participez à tous les concours du magazine (JEUX).
- Dialoguez en direct avec des vidéomaniaques atteints du virus (DIA).
- Votez pour vos jeux préférés (TOP).
- Rendez-vous avec Ludika, tous les mercredis de 14 h à 17 h.
- Faites-vous faxer toutes les informations figurant sur le service.
- Découvrez les sorties ciné, BD et les bons plans grâce à Inoshiro (rubrique Reportages).
- Exprimez-vous sur votre magazine.
- Gagnez des points cadeaux et échangez-les contre le lot de votre choix.

3615 : 1,27 F la minute

3615 PLAYER ONE

Dossier Spécial

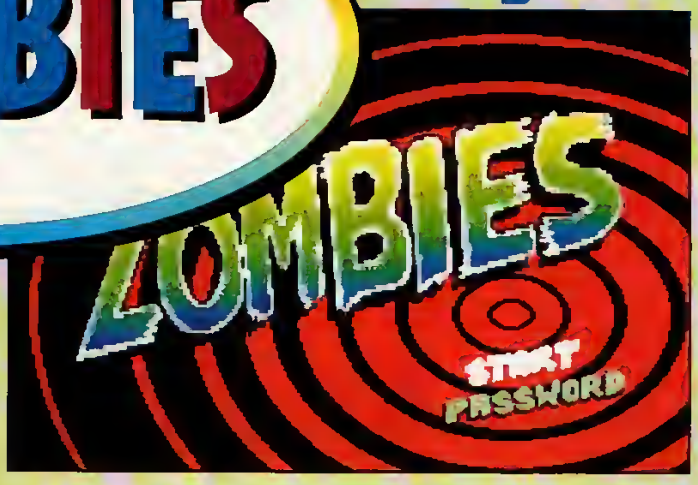
ZOMBIES

Pour fêter la sortie simultanée sur Super Nintendo et Megadrive de Zombies Ate My Neighbors, *Player One* vous a concocté un dossier spécial sur les plus beaux monstres venus du monde du cinéma et de la BD américaine des années 50. Place à l'horreur et aux frissons, âmes sensibles s'abstenir...

Dossier réalisé par Matt « Zombie » Murdock et Ino « Momie » Atha.

ZOMBIES

Super Nintendo
Megadrive



« Les zombies ont mangé mes voisins ! » Si vous ne me croyez pas, ruez-vous sur ce jeu dégoulinant, drôle et inventif. Une réussite, même pour les petites natures...

J'hallucine et, pour une fois, c'est vraiment le cas de le dire ! Zombies est l'ultime jeu de monstres. L'hommage parfait au cinéma fantastique, le Reader's Digest du gore, l'encyclopédie de l'horreur. Tous se sont donné rendez-vous dans cette superproduction Lucas (quel casting !) : loups-garous, créatures du lac Noir, Jason (Vendredi 13), martiens débiles, fourmis géantes, momies speedées, mutants et monstres de slime. Maman, j'ai peur !

Laissez-moi vous présenter Zeke et Julie, lancés à la chasse des zombies du Dr Tongue (SNIN).

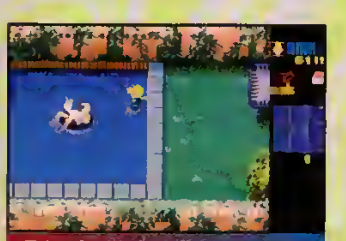
UNE SÉRIE Z INTELLIGENTE ?

Zombies n'a pourtant rien du jeu bête et méchant, façon Splatterhouse, où l'on dégomme tout ce qui ne ressemble pas de près ou de loin à un être humain (cours, Wonder, cours !). Non ! Zombies est un jeu flirtant avec l'arcade-aventure, dans lequel l'astuce et la matière grise mènent les monstres à la baguette.

LA POTION MAGIQUE

Zeke, poursuivi dans les dédales du niveau 10, boit la potion et se transforme... Même chose pour Julie, qui, après avoir vidé sa fiole, va pouvoir maintenant ravager le supermarché. Boum ! badaboum !

Votre but y est de sauver vos voisins avant qu'ils ne tombent dans les griffes des monstres (et ne trépassent). Pour mener votre mission à son terme, il vous faut être rapide, bien connaître les niveaux, faire preuve de réflexes aiguisés et utiliser à bon escient le milliard



Zeke plonge dans la piscine pour sauver un voisin en train de se prélasser sans même imaginer ce qui se passe dans sa ville. (Megadrive)

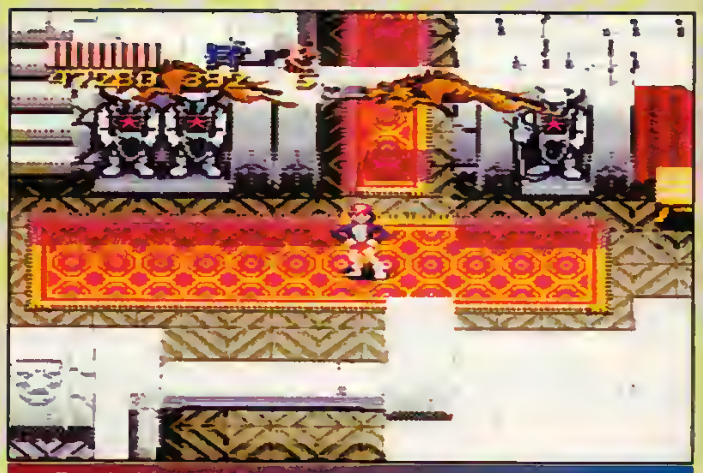
d'options différentes que vous découvrirez disséminées au fil des multiples tableaux.

UN MILLIARD D'OPTIONS ?

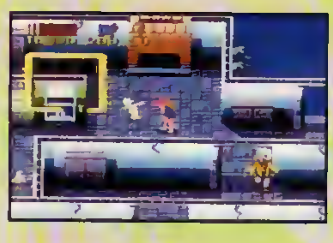
Bon, j'exagère peut-être un peu, mais c'était pour attirer l'attention des sceptiques ou de tous les lecteurs réfractaires aux ambiances glauques. Car Zombies est une véritable mine à options. Chaque arme a sa particularité (et chaque monstre son talon d'Achille), et, outre les options classiques donnant vitesse, énergie ou invincibilité, vous aurez droit à toutes sortes de pouvoirs zarbis. Comme larguer des

La jouabilité au service des options

De nombreux éléments viennent enrichir Zombies et lui donnent ce petit plus qui fait la différence entre les grands jeux et... les autres. Vous ramassez un nombre absolument incroyable d'armes. Pour vous en servir, sur Super Nintendo, appuyez sur B.
Pour les sélectionner, c'est Y qui fait l'affaire. Même chose pour les options (tout aussi innombrables) A et X. Au départ, on s'emmêle forcément un peu les pédales, mais il suffit de s'entraîner pour maîtriser les commandes. Au bout de quelques minutes de jeu, Zombies se prend en main avec une facilité déconcertante. Il faut dire que le personnage se déplace avec une grande aisance et qu'on a toujours le temps de souffler histoire de reprendre ses esprits, que ce soit sur Super Nintendo ou sur Megadrive, même s'il est préférable pour cette dernière version d'utiliser un paddle six boutons. Car comme de plus en plus de jeux sur cette machine, Zombies gère les nouveaux paddles apparus avec SF II'.



Dans le château de Tongue, qui, au vu du mobilier, ne se refuse rien. Admirez la danse des loups-garous au-dessus de Julie (SNIN)...

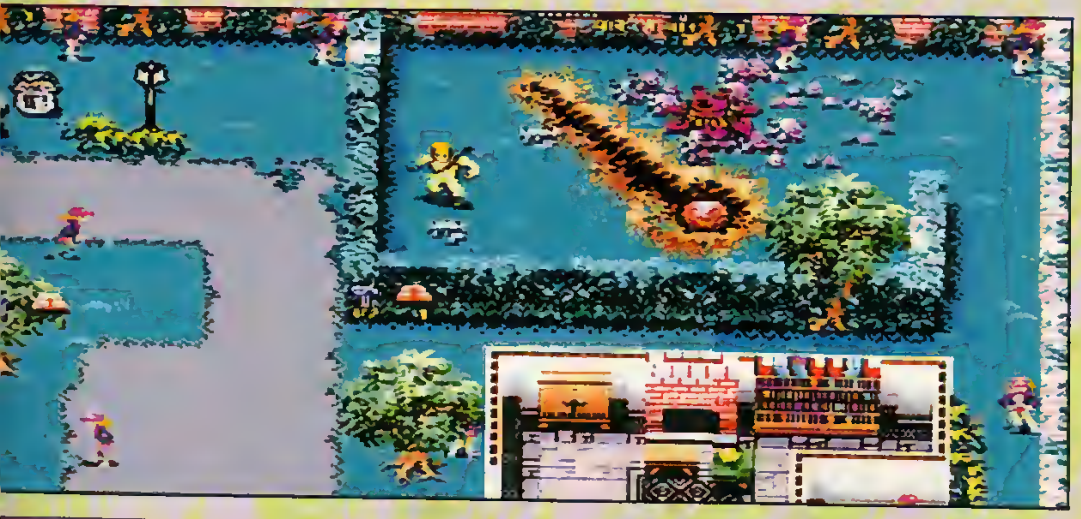


SAUVEZ LES VOISINS !
Courez libérer les pom-pom girls et sauvez les pauvres bébés...

clowns lorsque vos ennemis se font trop pressants, ou la possibilité de vous transformer en une énorme créature (des marais ?) détruisant tout sur son passage.
On galère un peu lors de la première partie pour maîtriser tout ça, mais une fois les commandes bien prises en main, ça coule tout seul comme du slime verdâtre...

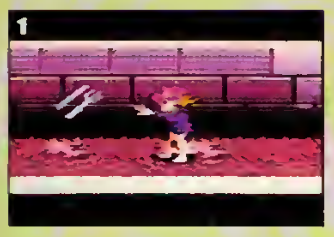
ATTAQUE AU BIBERON ?

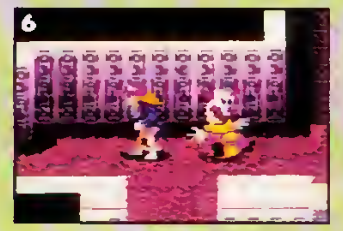
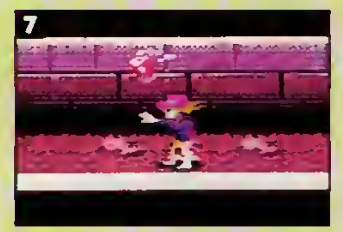
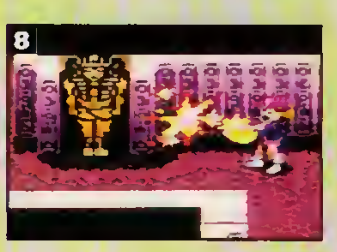
Chaque niveau est un nouveau lieu, la plupart du temps très grand et labyrinthique. Les niveaux sont assez nombreux pour que le jeu ne se finisse pas en un tour de paddle et les pièges toujours plus vicieux. Mais ce qui rend le jeu toujours captivant, c'est son incroyable variété,



WEIRD KIDS ON THE BLOCK
Voilà le début du niveau 5. Prenez tout de suite la weed eater, option qui vous servira à faire le ménage au sol. Puis, allez vite chercher le militaire à droite avant qu'il ne soit rattrapé par la plante. Courez alors sur la gauche pour sauver le voisin qui fait griller des saucisses dans son jardin. Vite, car les zombies pourraient bien être plus rapides que vous. Dans la maison, prenez les clés et fouillez les tiroirs. Dans les jardins, faites les poubelles.

QUELQUES EXEMPLES D'ARMES



❶ LES COUVERTS
C'est rigolo, mais loin d'être l'arme du jeu la plus efficace.

❷ LE PISTOLET À EAU
Efficace et rapide, sauf pour les gros monstres.

❸ L'EXTINCTEUR
Les blobs ne l'aiment pas. Sert aussi à éteindre le feu dans le château.

❹ L'ASPIRATEUR
Pratique pour se frayer un chemin parmi les plantes maléfiques.

❺ LE BAZOOKA
Économisez-le, c'est l'arme ultime qui détruit les murs...

❻ LES CLOWNS
Lâchez-les lorsque vous êtes acculé. Les monstres se jettent sur eux.

❼ LES CANETTES
Très pratiques contre les nains armés de haches. Calculez vos tirs.

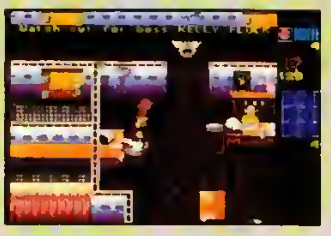
❽ LES COFFRES
Gardez-les pour les pires monstres. Ils ne résisteront pas.

les surprises qu'il sait ménager et le grand nombre d'astuces qu'il peut cacher.
Les passages secrets sont innombrables, les clés toujours mieux dissimulées. Les portes dans les pyramides se referment derrière vous, ou un bébé géant (il n'occupe pas moins de la moitié de l'écran) vous attaque au biberon. Sans oublier le détail qui tue, le coup de griffe ultime que je vous réservais religieusement pour la fin : il est possible de jouer à deux simultanément.

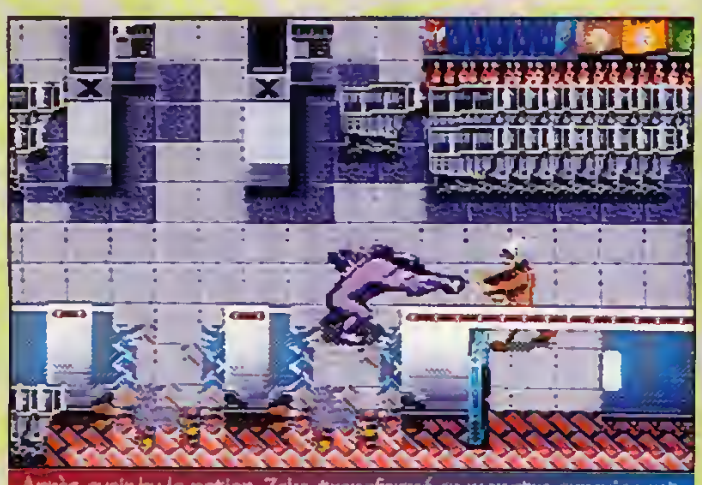
LE GARCON OU LA FILLE ?

Eh oui, voilà la carte maîtresse de Zombies. Car le jeu gagne tous ses frissons de noblesse grâce à cet atout majeur : cette possibilité de jouer à deux. Dans ce cas, chacun choisit son personnage (la fille ou le garçon), et à l'attaque ! Ici, pas d'écran splitté, vous vous baladez ensemble et c'est celui qui aura sauvé le plus de voisins qui aura un max de points. Drôle et convivial. Bon, vous aurez compris que j'ai flashé sur ce jeu. Mais pas seulement parce que mon film préféré s'appelle Brain Dead. Zombies est un jeu qui gagne à être connu, même si vous n'êtes pas aussi lobotomisé que moi. Sous un aspect étrange (les graphismes n'accrochent pas vraiment au premier coup d'œil), il cache un intêret constant, un humour ravageur et une véritable fourmillière d'idées. En plus, la réalisation est à la hauteur et aucun détail n'est oublié... les bruitages rendent fou (ah ! les cris des voisins trucidés par des zombies !), les niveaux ont chacun des noms à mourir de rire (sortez les dicos, ils sont en anglais) et certains ennemis sont si drôles qu'on a du mal à ne pas finir dans leur bras... Sortez les hachoirs ! ●

Des idées par milliers



Le temps n'est pas limité, mais il agit sur vos actions : ne speedez pas et les voisins mourront.
Tous les noms de levels sont des jeux de mots liés aux films d'horreur.
Un niveau ne se termine pas par un boss, les boss peuvent surgir de n'importe où, posséder une clé ou simplement attaquer.
La nuit se met à tomber en plein milieu de votre partie.
Vous pouvez finir un niveau sans l'avoir entièrement visité, ni sauvé tous les voisins.
Vous pouvez être game over pendant votre première vie.
Et l'idée la plus incroyable de Zombies : tous les crédits du jeu (programmeurs, testeurs, éditeur...) sont donnés par des personnages lors du credit level. Vous pourrez même y combattre le boss de l'équipe, Kelly Flock.

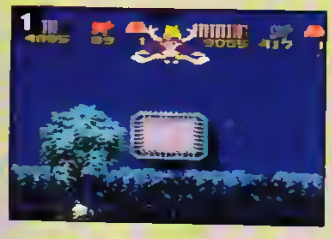


Après avoir bu la potion, Zeke, transformé en monstre surpuissant, va montrer aux zombies de quel bois il se chauffe (Megadrive).

Super Nintendo

ZOMBIES

92%



❶ Séance de trampolino pour Julie et Zecke.

❷ Zecke et Julie (transformée) cherchent leur chemin...

❸ Zecke entre un martien et une soucoupe...

❹ Game over : Nintendo joue la carte de la slime !

éditeur	LUCAS ARTS/KONAMI
genre	ARCADE-AVENTURE
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON
notice	NON TESTEE
difficulté	MOYENNE
prix	A B C D E
joueur(s)	2

En résumé

Dans une ambiance digne des meilleurs films d'horreur, Zombies propose une inventivité constante et un nombre impressionnant de niveaux (55).

Matt Murdock, dans son élément...

GRAPHISME 83%
Parfois un peu léger. Mais les trouvailles sont assez nombreuses pour nous le faire vite oublier.

SON 83%
Une musique étrange, souvent drôle et des bruitages excellents.

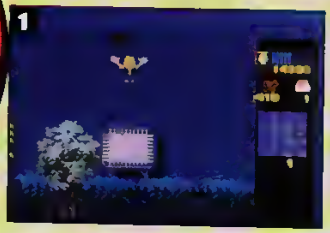
JOUABILITE 93%
Excellente. Une fois le système d'options maîtrisé, on en oublierait le paddle.

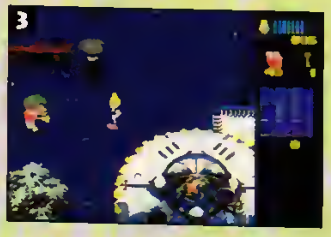
DUREE DE VIE 91%
Il y a tant de salles et d'options cachées que jouer est toujours un plaisir. Surtout à deux !

Megadrive

ZOMBIES

91%





❶ Les haies ne sont plus un problème avec un trampolino.

❷ Zecke a trouvé le chemin d'une pom-pom girl.

❸ Attaque de soucoupe de nuit.

❹ Game over... Sega a choisi la couleur sang !

éditeur	LUCAS ARTS/KONAMI
genre	ARCADE-AVENTURE
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON
notice	NON TESTEE
difficulté	MOYENNE
prix	A B C D E
joueur(s)	2

En résumé

Zombies Megadrive est quasi identique à la version SNIN (et vice versa). Tant mieux, il n'y aura pas de jaloux et tout le monde pourra s'amuser.

Matt Murdock, voit double...

GRAPHISME 80%
Moins fin que sur SNIN (la fille a une tête de sorcière), mais plus agressif (la soucoupe volante est superbe !).

SON 80%
Musique et cris similaires à la version SNIN, en un peu plus saturé.

JOUABILITE 92%
Elle est idéale, mais surtout si l'on possède un (deux ?) paddle(s) six boutons.

DUREE DE VIE 91%
Mêmes niveaux, même taille, même milliard d'astuces. Et toujours à deux !

Galerie des Monstres

QUAND LE JEU DÉPASSE LA FICTION

Le scénario de Zombies pourrait être la trame d'un B-movie (une série B bien baveuse) tout ce qu'il y a de plus fun et dégoulinant.

Le docteur Tongue, l'abominable de service, ayant levé une véritable armée de zombies décérébrés, deux courageux ados, Zeke et Julie, se lancent à l'attaque des créatures malfaisantes pour protéger (et sauver) leurs voisins totalement dépassés par les événements.
Mais au-delà de cette trame cinématographique, Zombies vaut surtout pour son incroyable galerie de monstres, reprenant tous les clichés et toutes les grandes figures mythiques du cinéma fantastique.
Player One, tronçonneuse en avant, vous propose une présentation de ces grands « héros » du siècle.
Attention, Dr Fu Ino et oncle Matty réclament toute votre attention. Il était une fois....

LES ZOMBIES

Comme l'indique le titre du jeu, les Zombies sont partout dans ce sauvetage effréné. Ils sortent de terre les bras pendants, hantant particulièrement cimetières et bâtisses emplies d'ossements. Nul besoin de gâcher de trop bonnes armes pour eux, dégommez-les avec le flingue de base (squirt gun).

• Ces célèbres créatures du folklore vaudou sont souvent assimilées aux morts vivants : c'est une erreur ! Les morts vivants ont la réputation d'être lents et anthropophages. On peut les détruire en leur bousillant le cerveau. ■

Sélection ciné *White Zombie, Vaudou, La Nuit des morts vivants, Zombie, Le Jour des morts vivants, Brain Dead.*

Le remake de *La Nuit des morts-vivants.*

LE GENTIL MONSTRE

Buvez de la potion rouge et votre personnage se transforme en un énorme monstre cousin de la Créature des Marais, détruisant tout sur son passage.
Le gentil monstre dans Zombies peut être considéré comme l'option ultime puisque sous cette forme votre perso ne craint plus les attaques ennemies et se trouve par conséquent invulnérable.

• Peut-être inspiré par la Créature du marais, perso de comics créé en 1972 par L. Wein et B. Wrightson, cet humanoïde végétal vit reclus dans un bayou de Louisiane.

Il n'en sort que pour affronter l'incompréhension des hommes et les dizaines de monstres en tout genre qu'inventent les scénaristes des D.C. Comics.

• Les meilleurs comics sont les épisodes signés Wein/Wrightson et Moore/Bissette/Totleben (ils sont absolument géniaux !).

Courez vite vous renseigner auprès des importateurs qui pourront vous les proposer :
Actualités (43 26 35 62),
Album (43 54 67 09),
Déesse (46 34 18 31).

Sélection ciné A inspiré deux films moyens, *La Créature du marais* et *Le Retour de la créature du lac Noir*, et une série télé.

LES JASONS

Malheur ! dans le niveau 4, les Jasons font leur première apparition. Ces obsédés de la hache sont un hommage à peine déguisé des programmeurs du jeu à Jason, le héros de la série des *Vendredi 13*. Même masque, même arme, même rage effrénée et soif de destruction... et même débilité, puisque vous pouvez vous débarrassez d'eux en lâchant des clowns sur lesquels les jasons vont s'acharner jusqu'à épuisement...

Jason le tueur des Vendredi

• Personnage légendaire du cinéma gore, Jason, le tueur mongolien des films de la série *Vendredi 13*, apparaît en 1980. Sa dextérité à l'arme blanche et son opiniâtreté, uniques dans l'histoire du ciné-charcuterie, l'ont quasiment déifié aux yeux des fans de gore. Héros de tellement de films que je ne les compte même plus !

Sélection ciné N'importe quel *Vendredi 13* au hasard : ils sont tous aussi idiots !

LES CLOWNS

Grands habitués des films d'horreur, les clowns sont, dans Zombies, des options que vous pourrez utiliser pour éliminer vos adversaires les plus tenaces.

• Ces amis des enfants servent de tueurs ou de persos maléfiques dans plusieurs films fantastico-horrifiques.

Sélection ciné *Clownhouse* ou le téléfilm *Ça !*, d'après Stephen King.

LES PLANTES MALÉFIQUES

Encore un grand classique du horror-movie. Dans Zombies, les plantes vomissent partout leurs rejetons, vous bloquant le passage et vous piquant les pieds.
Une seule arme est efficace pour se débarrasser de ces plantes, les weed eaters, qui sont des sortes d'aspirateurs à passer pour se frayer un chemin.

• A noter qu'il existe un autre jeu renommé mettant en scène des plantes carnivores, il s'agit de la célèbre série des Mario.

Sélection ciné La plus célèbre plante carnivore de l'histoire du ciné est sans doute celle du film de R. Corman, *Little Shop of horrors*. Ce classique du cinéma cheap, très drôle, a inspiré une comédie musicale et un remake.

MACHINE À RÉPLIQUER

Au niveau 6, tous les zombies ont l'apparence de Zeke et de Julie. À deux, on a toutes les chances de confondre son copain ou sa copine avec un ennemi, même si ces réplicants ne sont pas plus dangereux que ça.

MOMIES ET PYRAMIDES

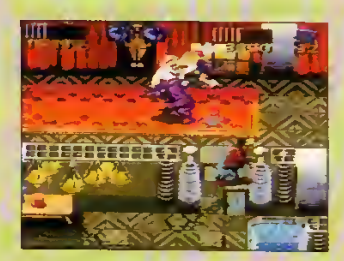
Véritables labyrinthes emplis de passages secrets, les pyramides sont peuplées de momies sortant de leur sarcophage pour vous courser. Profitez des portes qui se referment derrière vous pour les écraser toutes.

• Généralemeot tirés de leur sommeil séculaire par des égyptologues inconscients, ces morts vivants très particuliers génèrent un mélange d'horreur et de pitié. Les momies font partie du grand groupe des « monstres pathétiques », à la fois dangereux et pitoyables.

• Pour les détruire, voici la recette explosive particulièrement efficace : un bon bidon d'essence et quelques allumettes.

Sélection ciné *La Momie*, classique absolu avecc B. Karloff et *La Malédiction des pharaons*, autre classique avec C. Lee et P. Cushing.

DR TONGUES

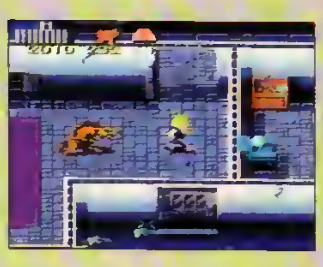


C'est lui le responsable de tout ce bazar. Visitez son château, rencontrez ses créaures diaboliques et sa toute dernière création, une parfaite réplique de la créature de Frankeustein.

• Et un savant fou de plus ! Trop génial pour être compris par ses contemporains, le savant fou disjoncte et entreprend de conquérir ou détruire le monde. Ce grand incompris est un bavard invétéré complètement mégalo.

Sélection ciné L'archétype du savant fou, c'est, bien sûr, le baron V. Von Frankenstein.

LES LOUPS-GAROUS



Très rapides, ils sautent au-dessus de votre tête et attaquent en groupe. Deux armes sont particulièrement efficaces contre les loups-garous : la croix, en attaquant de près, ou le coffre, qui détruit tout ce qui se trouve à l'écran, même les monstres les plus coriaces.

• Lycanthropes et hommes-loups sont connus depuis l'Antiquité. Ils transmettent leur malédiction impie en mordant leurs victimes.

• Destruction : seule une balle en argent peut mettre un terme à leur calvaire.

Sélection ciné *Le Loup-Garou*, *Hurlements* et *Le Loup-Garou de Londres*.

FRANKENSTEIN

Il erre dans le château du Dr Tongues (Dr Tongues Castle of Terror, niveau 7) et dans sa suite. Attention à ses rafales électriques. Lorsque vous le rencontrez pour la première fois, essayez d'avaler une potion d'invincibilité, vous pourrez récupérer le 1up qui se cache dans sa piaule.

• Créé au début du XIXe siècle par l'écrivain Mary W. Shelley, le baron Frankenstein et sa créature conçue à partir de morceaux de cadavres comptent parmi les plus célèbres persos du fantastique.

Sélection ciné Chefs-d'œuvre absolus, les *Frankenstein* et *La Fiancée de Frankenstein* de J. Whale avec B. Karloff.

B. Karloff, le monstre de *Frankenstein*.

LE BÉBÉ GÉANT

Au niveau 8, vous êtes attaqué par un énorme bébé. Zigzaguez entre ses rafales de biberon et évitez de vous faire écraser. Le problème, c'est qu'il faudra absolument vous débarrasser de ce satané marmot pour obtenir une clé indispensable à votre progression. Une fois dégommé, il reprend son apparence normale : un bébé tout mignon de taille normale que vous pourrez, cette fois, sauver. Le problème, c'est le retour du bébé géant, au niveau 25.

• Héros d'une production Disney sympa et récente, ne doit pas être détruit car il est gentil !

Sélection ciné *Chérie, j'ai agrandi le bébé !*

LES BLOBS

Ces célèbres boules gélatineuses prennent un malin plaisir à vous coincer en vous empêchant de vous emparer d'options. Cependant, on peut les paralyser un court instant avec l'extincteur.

• Le blob est apparu à la fin des fifties dans un film intitulé... *Le Blob* ! Le gros caca rose revint ensuite dans une sequel tournée dans les années 70 et dans un remake. Les trois films sont très rigolos-ho-ho !

LES SQUELETTES

Derrière leur bureau, ils ne sont pas franchement agressifs.

• En apparence inoffensifs, les squelettes peuvent devenir des adversaires redoutables comme dans les films *Jason et les Argonautes* (génial !) et *L'Armée des Ténèbres* (troisième film de la série *Evil Dead*, une comédie sympa).

• Bizarrement, les squelettes n'ont pas vraiment inspiré les réalisateurs de film ou les auteurs de BD. Dans ce dernier domaine, il faut quand même citer Red Skull, l'ennemi de Capt'ain America et Gosht Rider un justicier tout en os et en force (éditions Marvel). Côté ciné on se souvient en cherchant bien d'Oscar le squelette des *Disparus de Saint-Agyl* et enfin des méchants osseux de *Beetlejuice*.

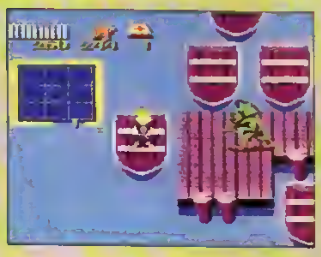
LES MARTIENS

Tout est dans le titre du niveau 12 : « Ils ne sont venus de Mars que pour une chose : Mars a besoin de pom-pom girls ! » Eh oui, les martiens ont pris possession du stade de foot de la ville. Alors libérez les filles, tirez des ballons et faites gaffe à la soucoupe géante qui envahit l'écran.

• Depuis *La Guerre des Mondes* de H.G. Wells, ils ont acquis une réputation de dangereux extraterrestres. Dans les années 50, ils symbolisaient la menace du communisme.

Sélection ciné *La Guerre des Mondes, L'Invasion vient de Mars.*

LES CRÉATURES DU LAC NOIR



Elles aussi sont rapides et dangereuses. Méfiez-vous-en ! Attention à ces monstres lorsque vous nagez (niveaux 15 et 18). Utilisez des armes puissantes.

• Héros classique d'une trilogie de films des années 50, la Créature du lac Noir est un humanoïde amphibie sympa qui est victime de la méchanceté des humains. Pathétique en diable, il est devenu une vraie star du cinéma fantastique.

Sélection ciné *L'Étrange Créature du lac Noir*, à voir absolument ! Les deux autres films de la trilogie sont moins bien mais agréables.

LES FOURMIS GÉANTES

Venues des profondeurs de la terre (niveau 16 ou 25), ces fourmis font vraiment peur, d'autant plus qu'elles grimpent par-dessus les murs, et vous piquent vos options. Attendez d'atteindre le niveau 45 pour comprendre votre problème...Pour les avoir, utilisez le flingue à bulles.

Des monstres attaquent la ville !

• Plus récemment, il faut également citer Arachnophobia, une production de Stephen Spielberg qui mettait en scène des araignées géantes dotées d'une certaine forme d'intelligence... Ça fout la trouille !

Sélection ciné Les insectes géants sèment terreur et destruction dans plusieurs films des années 50. Le plus fameux, *Des monstres attaquent la ville* est un chef-d'œuvre.

LES VERS DES SABLES

Lorsqu'ils se pointent au niveau 20, vous risquez d'avoir une sacrée surprise. Dégommez-les au bazooka pour leur piquer des clés.

• Ces gros lombrics apparaissent tardivement au cinéma, dans *Tremors*, un film récent qui s'inscrit en digne héritier des films de monstre des années 50. Sympa !

Sélection ciné Dans un autre genre, signalons la présence des vers géants de *Dune*.

DRACULA

Surprise au niveau 22 ! Mais oui, c'est bien Dracula, qui se transforme en chauve-souris et ne vous lâche pas d'une semelle.

• Le plus célèbre perso du cinéma fantastique avec le baron Frankenstein, le comte vampire est né sous la plume de l'écrivain irlandais Bram Stoker, qui s'était inspiré d'un noble sanguinaire du XVe siècle.

• Très dangereux, le non-mort peut être détruit par un pieu dans le cœur.

Sélection ciné *Nosferatu*, *Dracula*, *Le Cauchemar de Dracula*, *Les Nuits de Dracula* et le *Dracula* de Coppola. Dans un registre comique, il ne faut pas oublier le fabuleux film de Roman Polanski : *Le Bal des vampires* avec la sublime Sharon Tate.

Gary Oldman, le Dracula de Coppola.

La seule collection de poche sur les jeux vidéo

POUR SURVIVRE
DANS LA JUNGLE DES JEUX VIDÉO
LA COLLECTION PLAYER ONE POCKET

TRUCS & ASTUCES
1. MASTER SYSTEM 29F
2. NES VOL. 1 29F
3. NES VOL. 2 29F
4. MEGADRIVE 29F
5. GAME BOY 29F
6. SUPER NINTENDO 29F

JEUX
7. SONIC 1 & 2 29F
8. STREET FIGHTER II 29F
9. ECCO THE DOLPHIN 29F
10. TINY TOON CASTLEVANIA 29F

NOUVEAU
Player One POCKET

SONIC 1&2
ECCO THE DOLPHIN
TINY TOON CASTLEVANIA IV
TRUCS & ASTUCES
TRUCS & ASTUCES
TRUCS & ASTUCES
TRUCS & ASTUCES
TRUCS & ASTUCES
SUPER NINTENDO
GAME BOY

à partir de 29F

Player One POCKET

Pour tout savoir sur minitel
3615 PLAYER ONE
rubrique
les petits frères de Player One

En préparation
JURASSIC PARK, ZELDA, FLASHBACK, MARIO

Points de vente :

EN FRANCE :
FNAC, VIRGIN, MICROFOLIE'S, MICROMANIA, ARKADOID, GALERIES LAFAYETTE, ETC...
La liste des points de vente par département est consultable sur minitel.

EN BELGIQUE :
[illegible] **Ampsin** - Librairie Philippart • **6700 Arlon** - Librairie City Press - Librairie Point Virgule • **6600 Bastogne** - Librairie Croisy - Librairie [illegible] - Librairie de la Gare • **6880 Bertrix** - La bouquinerie Lib Pap • **5004 Bouge** - Lipajou • **1000 Bruxelles** - Librairie Castaigne - Librairie [illegible] BXL • **6000 Charleroi** - Librairie Nouvelle - Librairie Molière - Brains Lib Bourse SA - Nouvelle Lib de Cluny • **5590 Ciney** - Librairie New Press [illegible] Librairie Moderne - Librairie Boesmans • **6400 Couvin** - Librairie du Faubourg • **5500 Dinant** - Librairie Mahaux SPRL • **5310 Eghezee** - Librairie [illegible] **Eghezee** - Librairie de la Chaussée - Lienard • **4053 Embourg** - Centre Embourg • **4480 Engis** - Librairie Streel SPRL • **6388 Florennes** - Librairie [illegible] Le Tombeau • **4650 Herve** - Nota Bene • **4500 Huy** - Ram Gambit - La Dérive Lib Pap Presse • **5100 Jambes** - Librairie du Bia Bouquin • **4720** [illegible] Rya S[illegible]ns • **7100 La Louvière** - L'Ecrivain Public • **4960 Malmedy** - Lib SA Curibert-Daumen • **6900 Marche en Famenne** - Librairie Hanin • [illegible] **5000 Namur** - Librairie Arc en Ciel - Lib Papyrus - Agora Namur (Anc Ligena) - Brains Librairie Universitaire • **4100 Seraing** - Librairie [illegible] **Spa** - Librairie Pesesse - Librairie l'Ecume des Jours • **4800 Verviers** - Librairie la Dérive - Librairie le Monde en Poche - Librairie [illegible] **Vielsalm** - Librairie Robert Nizet • **4600 Vise** - Librairie Wagelmans • **5150 Wepion** - Librairie du Fourneau SPRL Franlu.

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo

Flashback 66
Might and Magic II 70
Mario is Missing 88
Yoshi's Safari 90
Sunset Riders 92
Daffy Duck The Marvin Missions 94

Game Boy

Tesserae 106

Megadrive

Dr Robotnik's Meanbean Machine 77
Eternal Champions 80
Toe Jam and Earl II : Panic on Funkotron 84
Addams Family II 96
F-117 Night Storm 98
Gauntlet IV 100
Dragon's Revenge 102
Lethal Enforcers 104

Game Gear

Ren and Stimpy 108

LES TESTS DÉCODÉS

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Type de console

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Note
Sa hauteur et sa couleur sont variables

Barème de prix des jeux
A de 150 à 249 F
B de 250 à 349 F
C de 350 à 449 F
D de 450 à 549 F
E de 550 F et plus

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

FLASHBACK

« Monsieur a eu un trou de mémoire et j'suis tombé d'dans ! » Cette réplique de Balasko à Blanc dans « Nuit d'ivresse » s'applique parfaitement au cas Conrad. C'est au réveil que tout commence... mal !

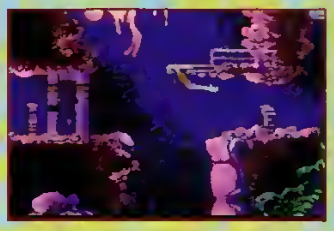
Flashback débute avec le réveil de Conrad vautré sur l'herbe. Douche froide pour le héros que vous incarnez puisqu'il se demande ce qu'il fait là et surtout comment il y est arrivé. Une rapide exploration des lieux le renseigne... il est dans la panade !

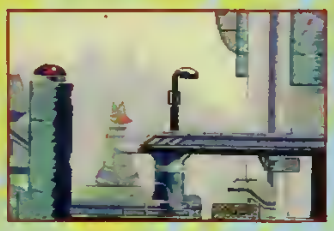
Armé d'un flingue, le voilà qui se lance dans l'exploration d'une forêt dense et mal famée. Jugez plutôt : des pirates armés jusqu'aux dents, des droïdes tueurs et des trous partout dans la terre ! Sans même prendre le temps d'avaler un p'tit déj, Conrad met la main sur un Rubik's cube qui lui en apprend un peu plus long sur ce qu'il fait là. L'holocube (c'est son nom) l'avertit : il faut qu'il fasse gaffe à sa peau. Merci du conseil ! Votre première mission consistera à aider un blessé qui a perdu son téléporteur (le pauvre). De fil en aiguille, vous vous retrouverez à New Washington, une ville futuriste encore plus mal famée que la jungle, dans les dédales de laquelle vous retrouverez un vieil ami qui ravivera bien des souvenirs enfouis. Inutile de décrire plus avant l'histoire, c'est bien plus agréable d'en avoir la surprise. Vos pérégrinations vous ramèneront sur terre, sous terre et même dans le métro. Le point fort du jeu tient dans son extraordinaire animation des sprites. Depuis Prince of Persia, on

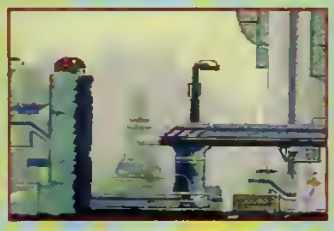
LES ZOBJETS

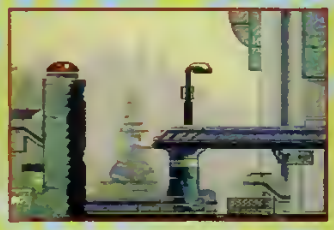
Toute une série d'objets ramassés au cours du jeu vous permettront de vous protéger, de passer des portes bloquées ou de résoudre des énigmes. Certaines bornes de sauvegarde évitent la crise de nerfs.

Plutôt qu'un saut risqué, préférez un moyen de transport plus sûr. Admirez au passage les graphismes des bâtiments.







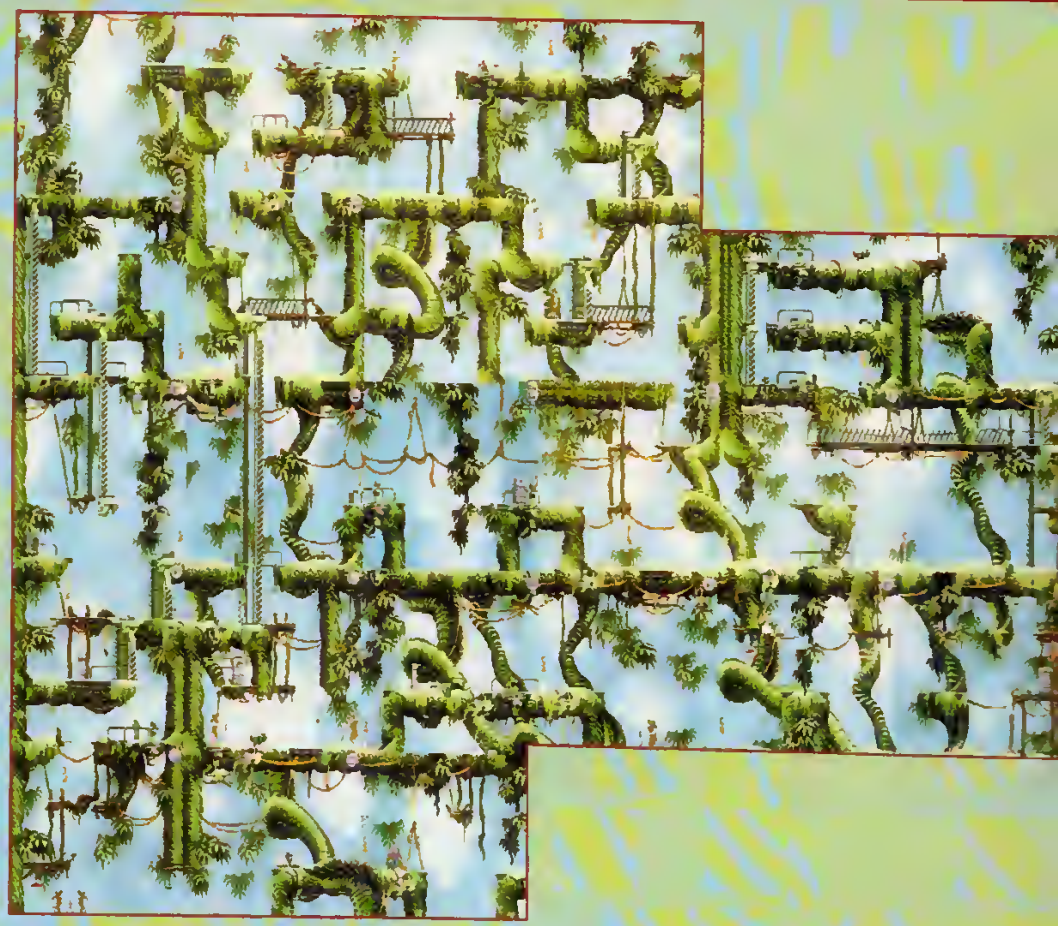


SOIGNEZ LA POSE

Notre héros dispose d'une palette de mouvements impressionnante. Il peut aussi bien s'exploser sur une mine ou contre un mur, que se rattraper de justesse ou s'écraser comme un vieux flan. Quoi qu'il en soit, c'est toujours un vrai régal pour les yeux.

Une animation à couper le souffle

Flashback fait partie de cette vague de jeux plate-forme/action où le jeu repose sur une animation de personnages hyper réaliste et surtout parfaitement fluide.
Avec l'arrivée de Prince of Persia, les anciens titres, loin d'atteindre une telle qualité, prenaient une claque monumentale dans la tête. Bien qu'elle soit basée sur le même principe, l'animation des personnages que l'on découvre dans Flashback surpasse légèrement celle de Prince of Persia ; les poses et les attitudes notamment sont plus variées. Et il faut bien avouer qu' il ne reste guère plus qu'Aladdin pour se mettre au même niveau. Bien évidemment, face à des persos animés avec un réalisme pareil, on a d'autant plus de facilités à s'identifier au héros.
Le plaisir de jouer est donc au rendez-vous, surtout si l'un de vos passe-temps favoris consiste à faire courir le protagoniste, à le scotcher contre les murs rien que pour avoir la joie de le voir s'éclater de la façon la plus réaliste qui soit.



LA JUNGLE

(Prononcez « jongle » d'une voix profonde et rocailleuse.) Ce premier niveau est bien sûr une prise de contact avec votre héros. Il n'en reste pas moins qu'il est assez difficile au départ, car il est peu protégé et peu renseigné sur les actions à entreprendre. Un conseil, lorsque vous marchez, guettez en haut de l'écran à gauche l'affichage des objets au sol, et ramassez tout, même ce qui vous paraît inutile, ça peut toujours servir. Ainsi, les pierres lancées vous serviront à détourner les gardes, vous laissant le temps de dégainer pour leur tirer une balle en pleine tronche. Méfiez-vous de tout ce qui bouge, mais aussi de tout ce qui ne bouge pas comme les étincelles louches qui ont vite fait de vous ... zapper !

Dans ce niveau [illegible] « Running Man », les ennemis ont la possibilité de courir hyper rapidement comme un certain Flash.

n'avait pas vu ça ! Il court, fait des roulades, manque de se casser la figure au bord des plates-formes, le tout avec un réalisme sidérant.

LE JEU ÉTAIT PRESQUE PARFAIT

Toujours dans la même veine, il est admirable lorsqu'il dégaine et élimine un ennemi. De plus, tous les autres sprites ne sont pas forcément des ennemis, certains vous aideront gratuitement, d'autres moyennant finances. Le jeu repose sur la bonne utilisation de certains objets pour se débloquer de situations difficiles ; un principe classique dans le monde de la micro mais encore assez peu répandu sur console. Cette dimension de recherche et d'aventure augmente considérablement la durée de vie. Comme elle est soutenue de manière très efficace par les parties action et plate-forme, l'ensemble est proche de la perfection. Non content de vous proposer un fond substantiel, Flashback dispose de formes qui en attireront plus d'un. C'est un jeu de plate-forme/recherche/action/deux cafés l'addi-

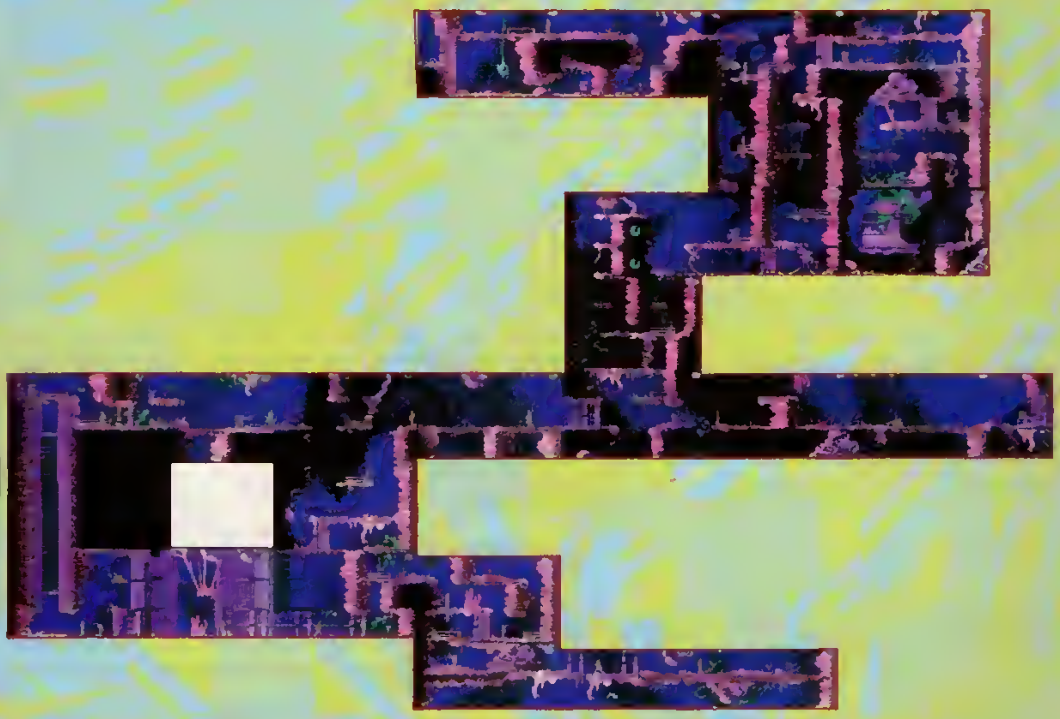
Ça fait à peine deux minutes que vous êtes sur terre et vous venez déjà de subir deux attaques (et c'est pas fini !).

tion... J'entends par là qu'il se targue de proposer des énigmes à résoudre, des ennemis à combattre et des sauts acrobatiques à effectuer. Un mixage particulièrement réussi pour ce jeu, grâce notamment à l'histoire évolutive.

l'encadré) sont elles aussi correctes, entièrement calculées en trois dimensions, permettant des effets des plus réussis.
Un défaut majeur cependant : la Super Nintendo n'a pas la bosse des maths, ces scènes calculées se révèlent donc assez lentes, parfois même saccadées. L'animation quelquefois défectueuse s'oublie vite car, heureusement, elle ne concerne que ces scènes de transition. Toujours au chapitre des défauts, citons pendant qu'on y est la bande sonore. Elle est aussi mauvaise que l'animation est extra : très peu de musiques ponctuent l'action, les bruitages ont subi le même traite-

Dommaaaage Eeeeliane !

Le seul défaut de Flashback — que certains considéreront comme faisant partie intégrante du jeu mais que je considère comme une lacune — est l'absence de scrollings. Ceux-ci sont en effet astucieusement (?) remplacés par des tableaux. Ce manque a une incidence fâcheuse sur la jouabilité car il devient impossible de savoir ce qui se trouve dans les tableaux adjacents, ce qui est problématique pour des combats se déroulant sur plusieurs écrans. On est forcé de jouer toujours de façon prudente, et l'ambiance en pâtit un peu. Autre (petit) reproche : l'absence de boss. Les parties où l'on se flingue à tire-larigot sont démentes et particulièrement jouables, mais là aussi il est dommage que n'aient pas été prévus des combats contre des monstres plus coriaces et vindicatifs. Heureusement, le réglage de la difficulté permet de pallier ce problème de baston. Ainsi les niveaux élevés proposent davantage de combats et quelques nouveaux ennemis.

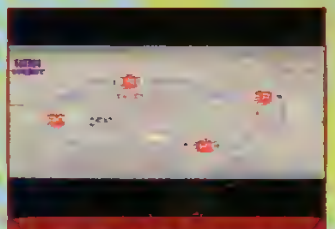


LE DERNIER NIVEAU

(Prononcez « ze laste léveul » d'une voix caverneuse, mais faites un effort quand même !) Ce plan représente l'ultime partie du dernier niveau. Se déroulant dans un décor pour le moins « aliénesque » (avec plein de trucs gluants), ce niveau propose autant de sauts de précision que de bastons de pros. Contre des monstres cousins du blob, la roulade reste la meilleure parade : vous tirez, vour roulez, vous tirez, vous roulez, et ainsi de suite jusqu'à ce que mort s'ensuive. Puis deux cerveaux sont à détruire d'une façon bien précise. Au final, vous aurez droit à une petite course contre la montre jusqu'au vaisseau de sauvetage. Une utilisation judicieuse du téléporteur pourra vous faciliter grandement la tâche.

Graphiquement parlant, rien à redire. Les couleurs sont bien choisies, le design des niveaux est bien pensé et chaque niveau apporte sont lot de nouveautés tant dans les décors que pour les ennemis. Tout a été conçu pour éviter de lasser le joueur en lui proposant quelque chose de neuf à faire ou à regarder. Les scènes cinématiques (voir

Laissez le bouton X enfoncé et fermez les yeux, Conrad s'occupe du reste. N'oubliez pas de remonter quand même.



Le metro a bien changé. Plus que quatre stations mais nombre d'endroits à visiter (bar, ANPE, agence de voyage...).

ment (exception faite des coups de feu, très bons) c'est-à-dire qu'ils sont quasi inexistants et pas toujours d'excellente qualité. Une négligence qui nuit un peu à l'ambiance du jeu. Très maniable, Conrad se dirige à la perfection et certaines des actions très dangereuses qui auraient necessité des tas d'essais frustrants se font automatique-

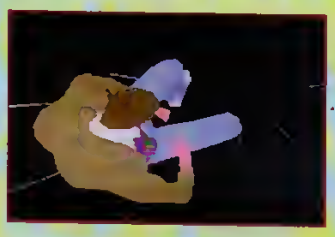
FLASHBACK

Si vous ratez le même, c'est pas grave, juste cinq secondes à attendre pour le prochain. Ah, si ça pouvait être vrai !

Tout objet ramassé vous présente une scène de ce style. Pour les blasés, je conseille d'appuyer sur le bouton start.

ment. Par exemple, lorsque vous amorcez une course, en lâchant le paddle et en maintenant le bouton enfoncé, Conrad continue sa course et sautera de lui-même pour atteindre une plate-forme. N'allez pas en déduire que tout est automatique, c'est juste un petit plus qui améliore nettement la jouabilité en éliminant les sauts « au pixel près » qui ont énervé plus d'un joueur. D'autres éléments assurent le confort du joueur. Ainsi les bornes de sauvegarde : chaque niveau est accessible grâce à un code, ce qui permet de reprendre une partie ultérieurement. Elles évitent donc de repartir toujours au début du niveau. Attention tout de même car la sauvegarde ne s'effectue pas sur la cartouche. Si vous éteignez la console... adios la sauvegarde. À ce propos, soulignons que les codes sont distribués avec parcimonie, ce qui oblige le joueur à planifier son temps avant d'engager une partie. Flashback est donc fortement déconseillé aux petits joueurs du dimanche. ●

Sans arme, avec une brute qui veut vous faire la peau. Prenez vos jambes à votre cou sinon ça va être votre fête.



CINÉMATIQUE 3D

Les transitions entre les niveaux, ou scènes cinématiques (on mate sans jouer, comme au ciné) sont réalisées selon le même principe qu'Another World. Elles vous apprennent l'histoire par petits bouts, et permettent de souffler.

éditeur	SONY
genre	ACTION/AVENTURE
sauvegarde	PASSWORD
continue	INFINI
notice	NON TESTÉE
difficulté	VARIABLE
prix	A B C D E
joueur(s)	1

en résumé

Avec trois niveaux de difficulté, Flashback a des arguments de poids pour plaire à tout le monde. Vous craquerez rien que pour l'animation.

Stef le Flou

GRAPHISME — 93%
C'est beau, fin et varié, un vrai travail d'artiste. Que demander de plus ?

SON — 45%
Une fausse note (c'est le cas de le dire) dans une symphonie de bonheur.

JOUABILITE — 93%
Conrad répond parfaitement bien, dans la quasi-totalité des situations.

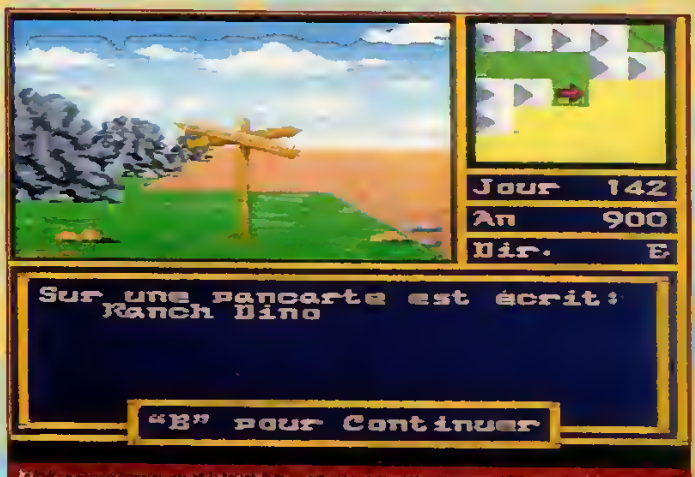
DUREE DE VIE — 87%
Le réglage du niveau de difficulté permet de modifier un peu le jeu.

MIGHT AND MAGIC II

Pour bénéficier du tracé de carte automatique, l'un de vos personnages doit s'initier à la cartographie.

En guise de bonne résolution de nouvelle année, Ludigames se décide à commercialiser un jeu de rôle avec des textes intégralement en français !

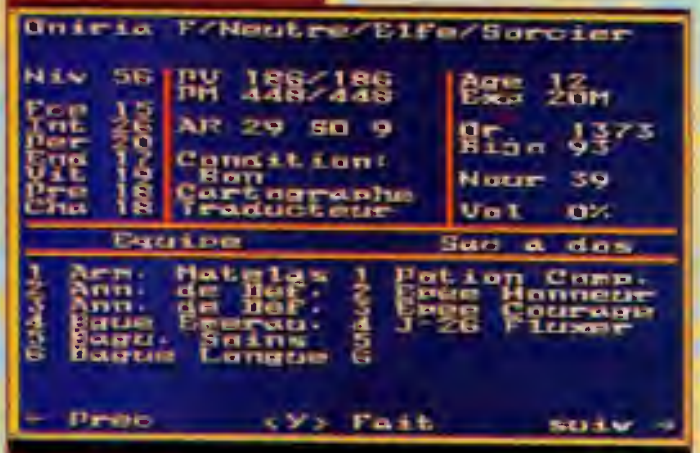
Si l'on excepte Zelda III, un jeu un peu à part, Might & Magic II est le premier jeu de rôle/aventure au sens strict du terme à être commercialisé sur la Super Nintendo. Développé il y a plusieurs années sur micro, puis sur la 16 bits concurrente, ce titre reste aujourd'hui encore une référence en la matière. Contrairement à ce qui se passe dans la plupart des autres pays, le public, en France, saute rarement de joie à l'annonce de la sortie d'un jeu de rôle/aventure. Et lorsqu'on demande aux utilisateurs pourquoi ils boudent ce genre, l'excuse la plus fréquemment avancée concerne les textes, quasi systématiquement en anglais. Cette fois-ci, les détracteurs forcenés du jeu de rôle devront trouver autre chose puisque les textes de Might & Magic II ont été traduits, dans leur intégralité, en français.



Ne crie pas au plagiat à la vue de ce panneau indicateur ! Le ranch Dino a été créé bien avant Jurassic Park.

PLONGEZ DANS L'AMBIANCE

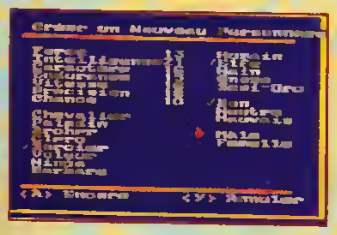
Une fois Might & Magic II mis sous tension, on est accueilli par une mélodie entraînante, typiquement médiévale, un fond sonore rêvé pour s'attaquer à la lecture de la doc du jeu. Cependant, cette étude n'est pas vraiment indispensable, puisque vous pouvez commencer immédiatement une partie avec l'équipe de six personnages proposée par défaut et conseillée. Cela dit, dans les jeux de rôle/aventure, l'idéal consiste quand même à créer sa propre équipe dans le menu réservé à cet effet. L'univers de Might & Magic étant typiquement dans l'esprit de Donjons & Dragons, vous devrez constituer une équipe homogène dans laquelle seront représentés guerriers, prêtres, voleurs, magiciens ainsi que les autres sous-classes du même

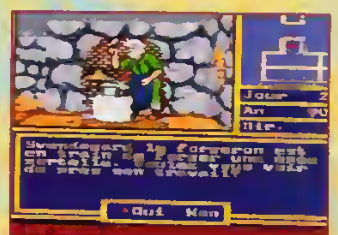


Chaque personnage possède sa propre fiche signalétique indiquant son identité, ses caractéristiques et ses compétences.

C'est à l'auberge que vous pouvez effectuer les sauvegardes et les changements de composition du groupe.

genre. Vous l'avez compris, votre quête va se dérouler dans une ambiance de magie et de chocs de lames d'acier. Une fois votre équipe de personnages constituée, il va falloir vous atteler au domptage du menu de contrôle. Si vous souhaitez bénéficier d'une espérance de vie supérieure à cinq minutes, il convient de maîtriser parfaitement toutes les options individuelles comme collectives. En effet, le jeu se dirige à l'aide de deux menus principaux dont l'un a trait aux actions de groupe et l'autre à la gestion de chacun des persos, et plus particulièrement de leur équipement et leur santé. S'il est vrai que cette maîtrise peut s'acquérir par tâtonnements, il faut reconnaître que sa relative complexité risque de lasser très rapidement les joueurs les plus chevronnés. Might & Magic II vous propose une



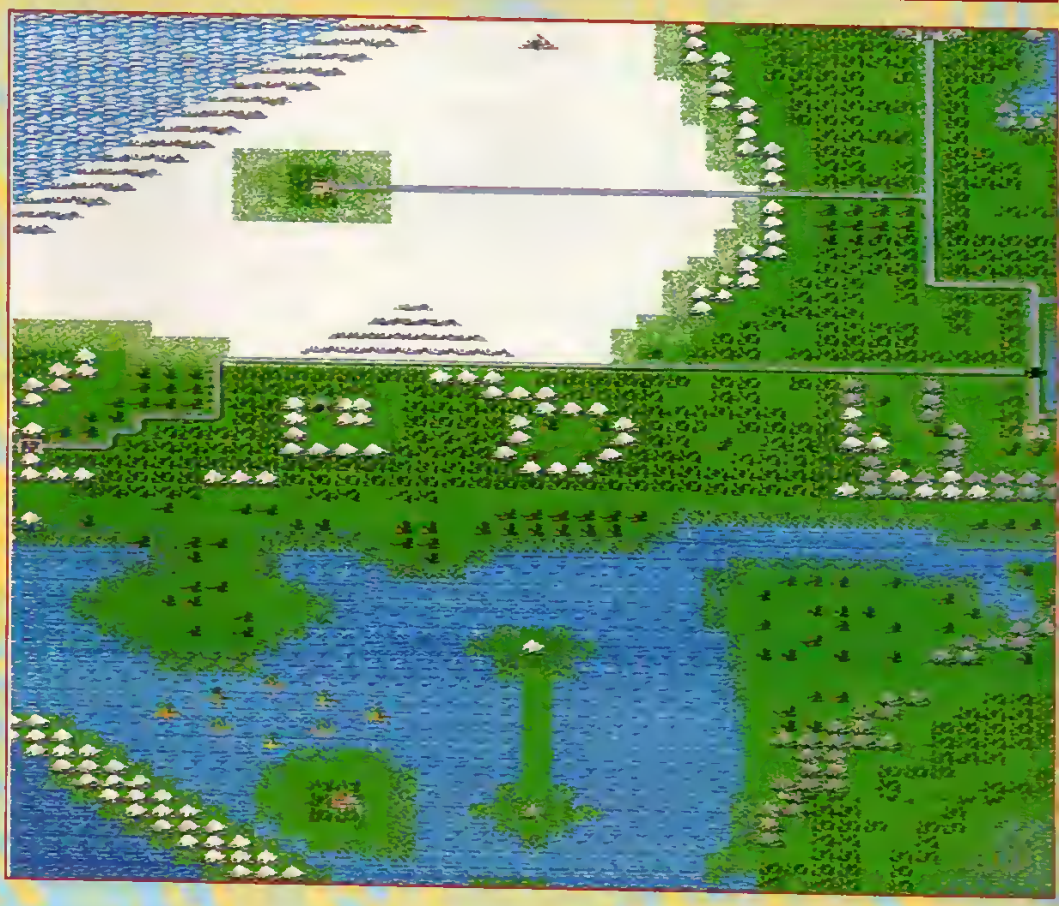


Le forgeron sera l'un de vos plus précieux alliés. C'est à lui qu'il faut vous adresser pour acheter votre équipement de base.

Vous devez gérer le stock de nourriture du groupe. Vous pouvez acheter des rations dans toutes les tavernes.

Les influences de Might & Magic

Might & Magic II fait partie d'une saga initialement développée sur micro et dont la réputation arrive largement à la hauteur de celle du mythique Ultima. Pour l'instant, seul le deuxième volet a été adapté sur console, mais souhaitons que les programmeurs n'en resteront pas là. Sur cette illustration de la phase de création des personnages, on remarque immédiatement que la plupart des éléments sont directement inspirés du célèbre Donjons & Dragons, précurseur dans le domaine des jeux de rôle médiévaux-fantastiques. On retrouvera également des idées directement puisées du Seigneur des Anneaux, l'œuvre majeure de l'écrivain britannique J.R. Tolkien. Quoi qu'il en soit, ces sources d'inspiration ludiques et littéraires ne seront pas pour déplaire à tous les amateurs d'heroïc-fantasy.



Au temple, tous les persos peuvent bénéficier de soins. Les clercs et les paladins peuvent y acquérir de nouveaux sorts.

LE MONDE DE CRON

La planète Cron est plate. Après avoir longtemps été dominée par les quatre seigneurs Élémentaires, Cron a fini par développer un début de civilisation. Tout cela ne s'est pas fait du jour au lendemain, mais grâce aux progrès des arts Magiques, les Seigneurs Élémentaires ont finalement été bannis de Cron et repoussés dans leur plan d'existence d'origine. Il se trouve des interconnexions entre Cron et ces plans Élémentaires aux quatre coins du monde. La physionomie du monde telle qu'elle est représentée sur le plan date de l'an 900. Le continent est divisé en cinq royaumes comprenant chacun un château, une ville et quantité de lieux d'investigation tels que des grottes ou des donjons. Étant amené à voyager dans le temps, ne vous étonnez pas si le monde venait à connaître quelques modifications géologiques. Cependant, avant d'effectuer ces voyages temporels, il vous faudra écumer ce continent de long en large et explorer les mondes des seigneurs Élémentaires.

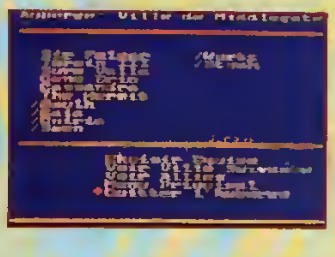
MIGHT AND MAGIC II

éditeur: ELITE
genre: ROLE/AVENTURE
sauvegarde: OUI
continue: NON
notice: NON TESTEE
difficulté: DIFFICILE
prix: A B C D E
1 joueur(s)

En devenant membres de la Guilde, les magiciens et les archers peuvent apprendre de nouveaux sortilèges.

Les auberges

Le voleur de mon équipe a profité de la nuit pour dérober le registre de l'auberge de Middlegate et, visiblement, ce ne sont pas les clients qui manquent.
Ces personnages peuvent tous intégrer le groupe sur simple demande de votre part. Mais, me direz-vous, pourquoi autant de mondes si votre formation ne peut dépasser les six personnages plus deux alliés ? C'est très simple ; vous pouvez, à tout moment, modifier la composition du groupe. S'il est vrai que dans un premier temps ça n'a aucun intérêt, par la suite cela devient indispensable. Car, vous vous en rendrez vite compte, chaque classe de persos se voit attribuer une quête spécifique qui ne peut être résolue que par des personnages de la catégorie concernée. Il vous faudra donc former successivement un groupe de six magiciens, un de six guerriers, etc.



LES FAILLES DES MONSTRES

La faune du monde de Cron est constituée, approximativement, de 250 espèces de créatures. Lorsque vous rencontrez un groupe de monstres, il n'est pas rare qu'il soit composé de plusieurs races complètement différentes. Apprenez à reconnaître les cibles prioritaires et, surtout, tâchez de découvrir leur talon d'Achille. À titre d'exemple, un dragon des glaces sera particulièrement vulnérable aux attaques utilisant le feu.

quête assez bateau, puisqu'il s'agit une fois de plus de sauver le monde. Votre aventure commence à l'auberge de Middlegate et le monde de Cron tout entier s'offre à vous. Votre champ d'action est illimité et le mieux consiste sans aucun doute à oublier quelque temps le destin du monde. Contentez-vous d'explorer votre environnement immédiat en acceptant les diverses quêtes que des rois ou des citadins peuvent vous confier. Au gré de vos rencontres et de vos recherches, les pièces du puzzle s'assemblent pour

La visite du maître d'armes concerne tous les personnages. Ici que s'officialisent les passages au niveau d'expérience supérieur.

finalement laisser entrevoir des perspectives de voyages temporels et extra-planétaires. Le scénario de ce jeu est très complexe et je vous conseille vivement de prendre des notes dès le début. Sa durée de vie ne se chiffre pas en jours, ni même en semaines mais carrément en mois. Les nuits blanches sont à redouter. ●

En résumé

Pour un premier essai en matière de vrai jeu de rôle , Might and Magic II est une réussite qui séduira tous les amateurs du genre.

Wolfen,
dompteur des quatre Éléments.

GRAPHISME 85%
Très soignés, les monstres sont mis en valeur par de petites animations.

SON 90%
Les bandes-son aux mélodies médiévales, sont tout à fait adaptées à la circonstance.

JOUABILITE 75%
L'ergonomie des menus de contrôle est le seul point noir de ce jeu.

DUREE DE VIE 93%
Les informations sur l'objet de votre quête sont distillées au compte-gouttes.

88

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

“Entrez avec un Gobliin, retirez la pince du tuyau avec l’autre et parlez au guitariste.”

C’est l’une des solutions que vous trouverez dans PC Player.

PC Player, *c’est 100 pages tous les deux mois consacrées exclusivement aux meilleurs jeux PC du marché français, avec des tests, des solutions complètes... et toute l’actualité !*
Incontournable *pour exploiter au mieux vos jeux sur PC !*

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

PC Player *est une publication de Média Système Édition, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex Tél. : 41 10 20 30.*
Service abonnement · Paris : (16) 44 69 26 26 Province 44 69 26 26
Pour tout savoir sur le magazine, consultez sur votre Minitel : 3615 PCPlayer.

STALLONE SNIPES

LE FLIC LE PLUS REDOUTABLE DU 21e SIECLE

LE CRIMINEL LE PLUS DANGEREUX DU 21e SIECLE

DEMOLITION MAN

DANS LE FUTUR, IL N'Y A PAS DE PLACE POUR LES DEUX

WARNER BROS. PRESENTE

UN FILM DE SILVER PICTURES A FILM DE MARCO BRAMBILLA SYLVESTER STALLONE WESLEY SNIPES "DEMOLITION MAN" SANDRA BULLOCK NIGEL HAWTHORNE MONTAGE STUART BAIRD, A.C.E.

PRODUCTION DESIGNER DAVID L. SNYDER DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE ALEX THOMSON, B.S.C. MUSIQUE DE ELLIOT GOLDENTHAL PRODUCTEUR JAMES HERBERT JACQUELINE GEORGE

PRODUCTEUR DELEGUE STEVEN BRATTER FAYE SCHWARB PRODUCTEUR DELEGUE PETER M. LENKOV ROBERT REMEAU SCENARIO DE DANIEL WATERS ROBERT REMEAU PETER M. LENKOV

PRODUCTEUR JOEL SILVER, MICHAEL LEVY HOWARD KAZANJIAN REALISE PAR MARCO BRAMBILLA

JOUEZ ET GAGNEZ AU 36.68.30.01*

WARNER BROS. PICTURES

*COUT DE L'APPEL 2,19 F

"Tirez des bulles de chewing-gum sur les Z bleus pour obtenir de nombreuses vies supplémentaires."

C'est le genre de conseil que vous trouverez dans Nintendo Player.

Magazine officiel Nintendo, Nintendo Player, c'est 148 pages de plans complets, d'aides de jeux détaillées, de trucs et astuces sur les meilleurs jeux NES, Super Nintendo et Game Boy. **Inévitable** pour profiter au maximum de vos jeux du début à la fin !
EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

Nintendo Player est une publication de Média Système Édition, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex. Tél : 41 10 20 30.
Service abonnement : Paris : (16) 44 69 26 26. Province 44 69 26 26.

Dr ROBOTNIK'S MEANBEAN MACHINE

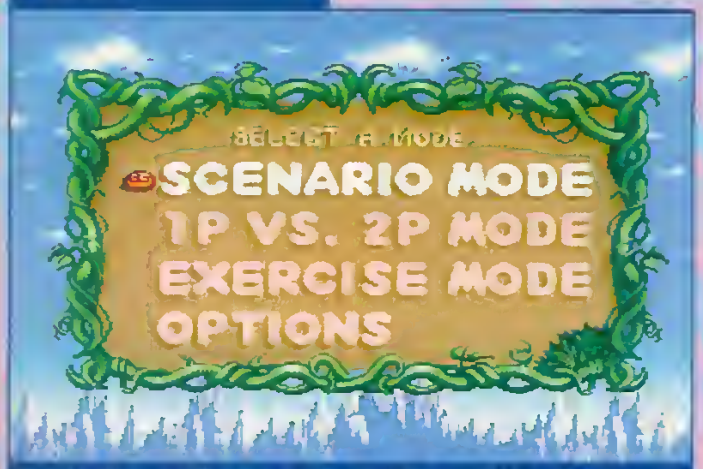
Vous pouvez faire votre prière. La fin est proche, mais la vengeance sera terrible !

Sonic est décidément décliné à toutes les sauces chez Sega. Après Sonic Spinball, Dr Robotnik's Meanbean Machine voit le jour. Un clone de Tetris comme on aimerait en voir plus souvent !

Le concept de Tetris est éprouvé depuis longtemps. Partant d'une idée toute bête, l'inventeur de cette merveille a conçu un jeu machiavélique. C'est pour cette raison que, à la manière de Pac Man, il a été plagié très souvent. Les titres ne manquent pas : Columns, Hatris, Block Out, Klax, Yoshi's Cookie... Certains de ces jeux sont excellents et d'autres ratés. Eh bien le petit dernier, Dr Robotnik's Meanbean Machine, est une parfaite réussite !

Votre objectif est de combattre les robots et autres sbires de Robotnik, qui a encore des projets aussi farfelus que dangereux. Il veut transformer tous les haricots de Beanville en robots, afin de les asservir. Mais vous êtes là, vous le grand « sir Bean le Flatulent » (c'est un joli nom ça !), et votre mission est de libérer ces pauvres petits haricots qui ne demandent qu'à vivre en paix (au moins, ça change de ces grognasses de princesses capricieuses !).

Le mode « entraînement » pour vous familiariser avec les commandes.



Vivez le mode « Options », plus mais efficace. Notez le mode « exercice » bien utile.

NOUVEAU : CHUTE DE HARICOTS

Si vous jouez seul, votre adversaire est l'ordinateur et par voie de fait Robotnik. Mais vous avez aussi la possibilité de vous éclater à deux en même temps. Dans ce cas, vous sélectionnez le niveau de difficulté (c'est-à-dire la vitesse de déroulement du jeu), et à l'aventure !

Chaque participant se voit alloué une moitié d'écran. Dans ces deux tableaux, une cuve rectangulaire accueille des haricots qui tombent par paires jusqu'au fond. Il en existe de plusieurs couleurs : vert, rouge, bleu, jaune et violet. Le but pour chaque participant est de libérer ces graines quatre par quatre, dans

Cet ennemi hargneux vous en veut à mort. N'ayez aucune de pitié ! Lui n'en aura pas.

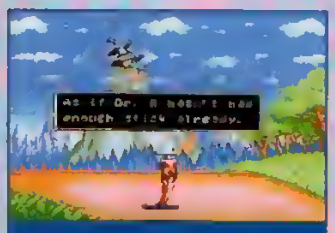
n'importe quel sens du moment qu'elles ont au moins un côté en contact. Jusque-là, rien de bien original, ce serait même plutôt banal et rasoir. Mais, et c'est là que le jeu prend toute son ampleur, les haricots que vous libérez de votre écran vont contaminer celui de votre ennemi sous forme de boules transparentes. C'est absolument génial de pourrir un copain en infestant son tableau de particules inutilisables ! Le jeu à deux est nettement plus intéressant. Les parties deviennent endiablées et peuvent d'un coup être bouleversées. Par exemple, si au moment où votre tableau est pratiquement saturé vous réussissez à enchaîner (non Chris, je ne parle pas de SF II, tu peux te rendormir !) plusieurs éliminations de fayots, votre adversaire risque d'avoir une mauvaise surprise en voyant débouler dans son tableau des dizaines de boules. C'est absolument jouissif ! Et, en plus, je peux vous affirmer qu'il faut cogiter sérieusement pour bien agencer la chute des haricots.

Deux joueurs, double bonheur !

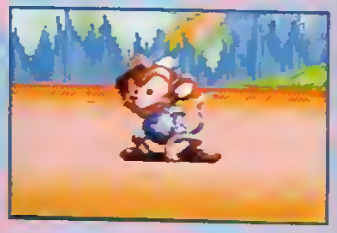
Dr Robotnik's Meanbean Machine en mode « deux joueurs » est une petite merveille d'intérêt. On peut s'éclater entre copains (ou plutôt entre futurs ex-copains) en se faisant des coups de traître qui ont le don d'énerver même les plus calmes. Il est par exemple particulièrement agréable de voir débouler par dizaine des haricots-fantômes sur le tableau adverse. Car ne vous leurrez pas, le but du jeu n'est pas de faire le meilleur score, mais bel et bien de pourrir jusqu'à l'os votre opposant. C'est là la différence majeure avec Tetris, où le concept du jeu était purement amical. Ici c'est une réelle compétition qui est mise en place. On est face à du SF II version réflexion, où les enchaînement sont primordiaux (oui, Chris, je parle bien de SF II, mais tu peux quand même te rendormir !). Bref, si vous voulez faire de votre meilleur ami votre pire ennemi, proposez-lui une partie, le résultat est garanti 100 % castagne !

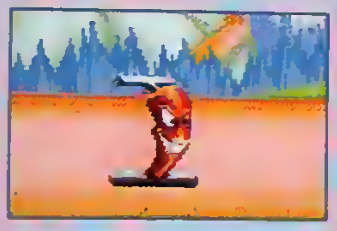
Cette espèce de gros porc est passé par les affres de la défaite, et ne s'en remet pas !

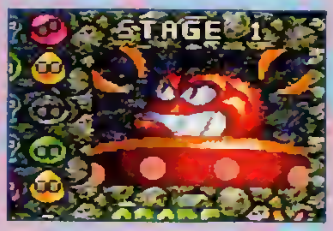
Un petit regard en coin qui n'augure vraiment rien de bon. Attention aux représailles.

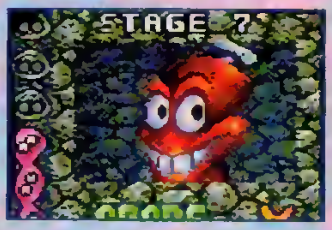


Chaque robot vous fait un méchant petit speech, histoire de vous intimider un peu.









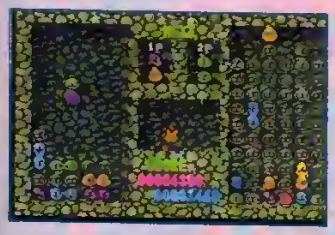
LES SOUS-FIFRES

Ils ne sont pas beaux, ils ne sont pas faciles à vivre, ils ne vous veulent que du mal, bref ce sont vos ennemis. Tous envoyés par Robotnik pour vous empêcher de libérer les pauvres petits haricots asservis. Vous rencontrerez, entre autres, durant vos pérégrinations un singe (qui possède une technique de jeu très originale et très efficace), un aspirateur robotisé spécial prise de tête, une soucoupe volante pas très orthodoxe... Plus vous avancez dans le jeu, plus les ennemis rencontrés sont difficiles à battre, il faut rivaliser de rapidité et de ruse pour les bloquer avant qu'ils ne parviennent à vous stopper. Développer une stratégie visant à libérer plusieurs séries de haricots, c'est payant ! Cependant, autant vous dire que la fin du jeu n'est pas encore à votre portée et d'ailleurs, à ce propos, si vous l'atteignez, appelez-moi !

Lorsque vous libérez plusieurs séries de haricots, votre adversaire s'en prend plein la vue.

Panique chez Robotnik

Si l'on voulait résumer Dr Robotnik's Meanbean Machine en un mot, ce serait : crispant ! En effet, les « pétages de plomb » risquent d'atteindre leur paroxysme avec ce jeu. C'est notamment en mode « un joueur » que le syndrome du « casser de paddle » prend toute son amplitude ; certains des robots envoyés par votre ennemi sont d'une incroyable force. Alors qu'il ne leur reste que quelques cases libres dans leur tableau et que votre espace semble dégagé, ils arrivent à enchaîner trois voire quatre séries fatales. Au début vous supporterez assez bien cet état de fait, mais au bout de plusieurs essais, des bouffées de haine viendront vous étreindre. Au point qu'il faudra vous arrêter quelques instants sous peine de provoquer l'implosion de votre téléviseur. Et tout cela en mode « easy » ! À bon entendeur...



DE SI DURES IMAGES

Ô rage ! Regardez-le ce robot qui vient de vous battre. C'est bien de votre poire qu'il se fiche avec sa tronche de banane (1). Quel malheur de voir les pauvres petits haricots s'envoler tristement vers les cieux sous forme d'angelots ! Mais quel bonheur de pouvoir blaster un ami en mode « deux joueurs » (2) ! Bref, ce soft vous fera découvrir des sentiments d'exaltation que seules les consoles de jeu peuvent procurer !

Car vous vous rendrez vite compte que la technique est absolument cruciale dans ce jeu !

ATTENTION, JEU DANGEREUX !

Quel que soit le nombre de joueurs, Dr Robotnik's Meanbean Machine est un jeu extrêmement crispant. C'est parfois à la limite du supportable. Au début, tout va bien, les haricots descendent tranquillement et vous pouvez réfléchir quelques secondes à l'endroit adéquat vers lequel il faut les diriger. Mais au fur à mesure de l'évolution du jeu, tout

En mode « deux joueurs », vous avez la possibilité de sélectionner le niveau de difficulté.

s'emballe et c'est alors une question de réflexe. Il faut bouger les paires qui tombent à une vitesse prodigieuse et surtout ne pas rater son coup, car la moindre erreur peut être fatale. Cardiaques s'abstenir ! Au final, Robotnik, servi par des graphismes excellents et par une jouabilité correcte, est un très bon jeu et un achat sûr ! ●

Megadrive
DR ROBOTNIK'S MEANBEAN MACHINE

éditeur	SEGA
genre	REFLEXION
sauvegarde	PASSWORD
continue	OUI
notice	NON TESTEE
difficulté	DIFFICILE
prix	A B C D E
joueur(s)	2

92%

en résumé

Un excellent jeu de réflexion dans lequel, pour une fois, ce n'est pas Sonic qui a la vedette mais son ennemi juré : Robotnik !

Elwood,
« haricotisé » à vie.

GRAPHISME 82%
Sans éclat particulier, les graphismes sont suffisamment clairs.

SON 87%
Un accompagnement sonore très sobre et, ô miracle, pas trop prise de tête !

JOUABILITE 90%
Elle est excellente. Cela dit, des réflexes hors pair sont requis.

DUREE DE VIE 89%
Avec une difficulté ardue et le jeu à deux, on n'est pas prêt de se lasser.

100 80 70 60 50 40 30 20 10 0

ETERNAL CHAMPIONS

Les bonds de Slash sont réellement impressionnants. Rax, qui n'apprécie pas d'être vu de haut, menace du poing cet être primaire.

C'est indéniable, la mode est aux jeux de combat. Le succès de Street Fighter II fait décidément bien des envieux. Sega tente donc sa chance et nous propose Eternal Champions.

Ah ! les jeux de baston... Quelle lie, quelle calamité ! Quels autres jeux, plus que ceux-là, servent d'exutoires à nos plus vils instincts ? Quelles réalisations ludiques sont plus perverses, plus insidieuses, plus répréhensibles ? Retrouvez la voie de la sagesse, mes bien chers frères, et faites pénitence. Le salut ne se trouve pas dans les ports cartouches. Il réside dans les prières...

C'ÉTAIT POUR RIRE !

Tu m'étonnes que c'était pour rire. Encore que, si vous êtes persuadé de votre vocation monacale... Bon, trêve de plaisanterie. On se trouve en face d'un jeu de combat tout nouveau tout beau, un peu de sérieux ! Reprenant les bonnes vieilles recettes qui font d'un jeu de baston un bon jeu de baston, Sega a décidé d'inclure neuf personnages à sa réalisation. Pas mal. Leur atout ? Ils sont très différents les uns des autres (c'est normal, ils viennent de différentes époques) et des biographies très complètes vous expliquent toute leur histoire. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais c'est en fait un élément très important. En effet, plus vous jouez avec un personnage et plus vous vous attachez à sa personne. Certains vont encore dire que je pète les plombs mais je sais que, de toute façon, les vrais amoureux du jeu me comprendront. C'est bien pour ça que, le soir pour m'endormir, j'éprouve toujours le besoin de tenir ma peluche Blanka amoureusement serrée tout contre moi.

La position de Xavier est peu orthodoxe. Remarquez, ce n'est pas un sorcier pour rien. Il sait léviter.

Autre qualité d'Eternal Champions, la présence de différents modes. À un ou deux joueurs, bien sûr, mais aussi en mode « championnat ». Une compétition, qui accepte

L'attaque de Jonathan est à même de surprendre les adversaires les plus prudents. À utiliser dans modération.

Tiens, cette prise me rappelle furieusement celle de Rayden, dans Mortal Kombat. Vous ne trouvez pas ?

jusqu'à seize participants, vous permet de procéder à de véritables éliminatoires. Et puis vous pouvez même, avant de vous lancer corps et âme dans la compétition, vous entraîner. Des salles spéciales sont là pour ça. Quoi d'autre ? La vitesse du jeu, modifiable, et le nombre de manches à remporter, qui est sélectionnable. Voilà. En ce qui concerne l'« enrobage », c'est à peu près tout. Ce qui étonne d'abord, quand on commence à jouer à Eternal Champions, c'est la diversité des mouvements des personnages. La palette des coups est vraiment très vaste. En plus, ils sont souvent assez originaux. Bravo, ce n'est pas si courant. On comprend l'utilité du paddle six boutons. Et puis les combattants bougent vraiment bien. Amusez-vous donc à manipuler Jetta. Vous allez voir qu'elle n'usurpe pas sa qualité d'acrobate. Autre bonne chose, les décors sont variés et graphiquement assez travaillés. Dommage que le nombre de couleurs ne suive pas.

Le scénario, lui, est béton !

Ô surprise ! Eternal Champions bénéficie d'un scénario assez poussé. Bon, dans le fond, on ne peut pas dire que l'histoire soit réellement extraordinaire. Neuf combattants se retrouvent en lice et, hasta la vista ! c'est à celui qui sera le plus fort. En plus de cela, une trame véritablement manichéenne est présente. Ressuscités de différentes époques, tous les protagonistes d'Eternal Champions vivent à nouveau par la volonté d'une entité toute-puissante désireuse de rééquilibrer la balance entre le Bien et le Mal (à ce propos, je tiens d'ailleurs à conseiller les différents cycles du champion éternel, *Elric, Corum*.... de Michael Moorckock. Ce sont vraiment d'excellents ouvrages — fin de notre parenthèse culturelle semestrielle). Le vainqueur du tournoi peut revenir à son époque et, ainsi, changer le cours du temps. Bref, s'il est certain que, dans les actes, ça reste de la bastonnade pure et simple, pour une fois, on se bat pour quelque chose de grand et de méritoire.

En pirouettant telle une ballerine, Rax évite les coups et passe derrière vous. Pratique.

Nous voici chez Xavier. On peut remarquer, dans le décor de fond, un bourreau et sa victime qui admirent le combat.

Un autre des pouvoirs de Xavier : il fait apparaître un serpent qui s'enroule autour de vous et absorbe votre énergie.

A PERFECT GAME ?

Seulement voilà, tout n'est pas parfait dans Eternal Champions. Loin de là. Certes, ce jeu inclut pas mal de bonnes idées, mais ce qui importe, ce sont les combats. Et on ne peut pas dire qu'ils se révèlent totalement convaincants. Ils tiennent davantage du bourrinage à tout va que du jeu hyper technique réclamant patience et maîtrise de soi. Et puis les pouvoirs spéciaux

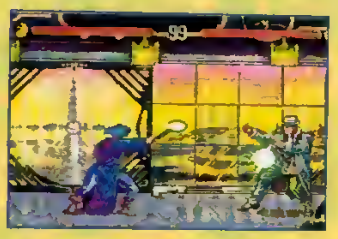
COUCOU C'EST EUX !

Voilà les neuf personnages d'Eternal Champions. D'abord, il y a Jonathan Blade, un géant noir aux poings plus durs que l'acier. Deuxième protagoniste, Jetta Max, une acrobate exceptionnelle. Rax Coswell, lui, est un Cyborg mi-robot mi-humain qu'on a lobotomisé et qui ne pense plus qu'à une chose : cogner. Slash, le top model du groupe, ne sait faire que deux choses : grogner et donner des coups de massue. Un gars plutôt simple. Plus inquiétant, Xavier peut faire appel à des forces occultes pour vous anéantir. Quant à Larcen Tyler, on peut trouver étrange qu'il porte un costume-cravate quand on sait qu'il pratique le kung fu. Aussi monstrueux que Slash, mais beaucoup plus évolué, Trident est un Atlante aux pouvoirs impressionnants. Pauvre scientifique victime d'une de ses expériences, Midknight est tout simplement devenu un vampire. Enfin, Shadow Yamoto cache, sous des dehors attirants d'hétaïre recouverte de cuir, le calme et le sang-froid olympien d'un assassin.

Face à face Shadow-Kiss sur le toit d'un magasin aux étonnantes décors. Je me demande ce que signifient ces signes jaunes.

Des arts très bizarres

Vous estimez que ce sont toujours les mêmes arts martiaux qui sont représentés dans les jeux de combat ? Eh bien avec Eternal Champions, vous allez voir que ce n'est vraiment pas le cas. Jamais on n'avait vu un panel de techniques aussi spécifiques et originales. Remarquez, il fallait s'y attendre. Avec un homme des cavernes, un Atlante et un Cyborg dans le même lot... C'est ainsi que l'art de Jetta est la savate (tiens, c'est bien de chez nous ça, pour une fois), celui de Xavier le hapkido cane fighting (?) et celui de Shadow le taïjutsu. Avouez qu'on bénéficie d'une véritable diversité. Mais, entre toutes, il faut bien reconnaître que c'est la technique de Slash (l'homme des cavernes) qui s'avère la plus incroyable. Elle se résume en un mot : souffrance. Bien entendu, c'est de celle des autres dont il est question.



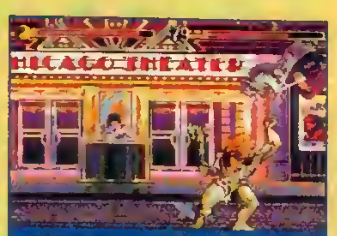
ESPÈCE DE TRICHEUR !

Xavier peut se servir de sa canne pour prononcer une formule incantatoire et vous envoyer une sphère luminescente qui vous paralyse. Le procédé n'est pas tout à fait honnête, mais efficace. Si vous vous retrouvez victime de celui-ci, vous n'avez qu'un seul recours : la prière. Avec un peu de ferveur (et beaucoup de chance), Xavier pourrait décider de ne pas vous toucher le temps que vous sortiez de votre immobilisme forcé.

sont souvent peu impressionnants. Nombreux, certes, mais peu impressionnants. Les tirs à distance de presque tous les personnages, en particulier, sont réellement risibles.

UN DÉFAUT MAJEUR

Eternal Champions a beau posséder pas mal de qualités, sa jouabilité n'est pas parfaite. C'est vraiment regrettable car on pourra faire tout ce qu'on voudra, il reste que cet élément, définitivement, reste le plus important pour n'importe quel



En finesse avec Slash. Il attrape négligemment son adversaire et l'envoie en l'air. Quand il redescend, un coup de massue.

jeu. Et a fortiori pour un jeu de combat. Eternal Champions n'est pas inintéressant, loin de là. Mais la concurrence de SF II est féroce et impitoyable.
De fait, Eternal Champion séduira les dingues de baston qui désirent se changer un peu les idées après de longues heures en tête-à-tête avec le jeu de Capcom. ●

Megadrive ETERNAL CHAMPIONS

éditeur	SEGA
genre	COMBAT
sauvegarde	NON
continue	INFINI
notice	NON TESTÉE
difficulté	DIFFICILE
prix	A B C D E
joueur(s)	2

78%

en résumé

Un jeu de baston innovateur, qui bénéficie de bonnes idées, mais dont la jouabilité laisse à désirer. À acquérir uniquement en plus de SF II'.

Chris,
n'échangerait pas sa Chun Li contre deux Jetta.

GRAPHISME 89%
Bel effort au niveau des décors. Mais un manque certain de couleurs se fait sentir.

SON 70%
Plutôt bof du côté des musiques et les rares voix digits sont de qualité douteuse.

JOUABILITE 75%
Elle n'est guère à la hauteur de nos espérances. Les combats sont sympa, sans plus.

DUREE DE VIE 75%
Eternal Champions est moins technique donc plus limité que Street Fighter II'.

100 90 70 60 50 40 30 20 10 0

Les Players Ones explosent les Boss en 5 minutes !

Les jeux vidéo, du lundi au vendredi à 18h15 (rediffusions à 0h15 et 8h15), et le Best Of : le samedi de 17h à 18h et le dimanche de 12h à 13h.

La Chaîne Musicale

Sur le Câble et CANALSATELLITE

Christian Dao

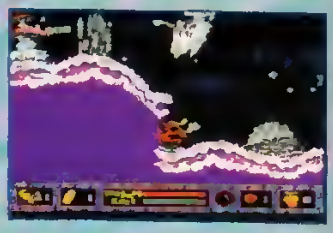
TOE JAM AND EARL II : PANIC ON FUNKOTRON

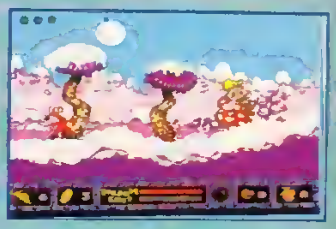
Un jeu de plate-forme sur Megadrive aussi éclatant, ça ne s'était pas vu depuis longtemps. Avec Toe Jam & Earl vous allez atteindre le nirvana du délire galactique.

N'allez pas chercher une quelconque vulgarité dans le titre : il n'y en a pas ! Le Funkotron est une planète située quelque part au cœur d'une galaxie X où les habitants, les funkotroniens, passent le plus clair de leur temps à danser sur une musique funk. Leur existence jusque-là si calme va être troublée par l'arrivée de touristes terriens. Cela change des scénarios classiques où des hordes d'aliens viennent envahir notre terre. Deux funkotroniens sont chargés de capturer ces envahisseurs et de les virer.

A la fin du jeu vos potes apprécient l'art que vous avez de vous trémousser sur un bon vieux rythme funkie.

Toe Jam et Earl, les Laurel et Hardy de Funkotron, sont armés d'une sorte de pistolet à ultra-son qui réduit toute résistance à néant. Appelé plus communément Trap-o-Matic, cette arme a une portée de tir limitée. Lorsque les touristes débarquent sur la planète par cars entiers, tels des Japonais sur le





ENNEMIS CHOISIS

Une stratégie d'attaque particulière pour abattre ces ennemis complètement loufoques. L'aviateur fou-du-volant, la vache volante, la mémère à ses chiens-chiens et le photographe amateur sont parmi les plus retors.

parvis de Notre-Dame, il faut sortir l'artillerie lourde. Pour cela, les deux héros disposent de deux super machines de guerre : le Panic Button et le Funk Vaccum. La première provoque un état de surexcitation proche de l'hystérie : les visiteurs courent dans tous les sens durant quelques secondes, renversant tout sur leur passage. Très efficace lorsque les intrus sont trop nombreux pour les attaquer les uns

Vous allez apprendre à jongler avec des ballons qui finissent par éclater. Le but : rester dessus le plus longtemps possible.

après les autres. La seconde, plus infernale encore, est une sorte de machine à broyer les touristes. Il suffit de la déposer près d'eux pour pour qu'ils se fassent happer instantanément. Mais ces deux armes sont limitées en nombre. Il faut sans cesse retourner le moindre acre de terrain, le plus petit bosquet ou attraper les énormes cadeaux accrochés aux ballons pour avoir la chance de récolter une de ces machines infernales.

Le premier jeu

Novembre 91, la nouvelle tombe sur les écrans de Megadrive : deux hurluberlus de l'espace percutent une météorite et s'écrasent sur la terre. Leurs noms : Toe Jam et Earl !
Ils doivent retrouver les dix morceaux de leurs véhicules spatiaux pour regagner leur planète.
On avait déjà la possibilité de jouer à deux mais avec un système d'écran splitté (séparé en deux dans le sens horizontal), et on se payait une franche rigolade due aux situations complètement délirantes comme celle où l'un des E.T. tombe amoureux et devient de ce fait incontrôlable.
La bande sonore méga top et la possibilité de parcourir les niveaux dans n'importe quel ordre n'ont pas pu faire oublier la laideur des décors dans lesquels évoluaient les personnages, la trop grande facilité à terminer le jeu et la jouabilité frisant souvent l'inconcevable.
Heureusement pour nous autres amateurs,ces erreurs de jeunesse ont été gommées d'un majestueux revers de main avec ce second épisode.

Secouez les arbres et fouillez les bosquets, inspectez tout, c'est le lot commun de tout bon chasseur de touristes.

CHERS MURS

Avec le bouton A, le héros joue les passe-murailles. Mais cette opération coûte à chaque fois une funk pièce.

Toe Jam & Earl n'est pas un bête jeu de plate-forme comme il en existe tant. Il a été conçu intelligemment. À aucun moment on ne ressent la lassitude de traverser les niveaux en tirant sur les ennemis, sans différencier le premier monde des suivants. Ici, l'exploration tient une place essentielle. On peut bien évidemment blaster le moindre touriste planqué derrière un arbre, mais dans ce cas on ne va pas très loin. D'autant que, pour chaque ennemi, il faut utiliser une stratégie d'attaque différente. Des tas de bonnes surprises vous attendent si vous savez être curieux. Par exemple, il existe un monde parallèle où les cadeaux tombent comme neige à Noël. Vous avez aussi tout intérêt à

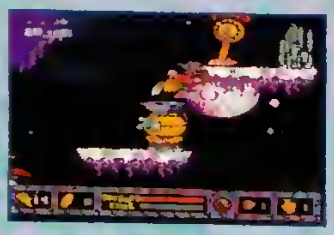
À LA RECHERCHE DES TOURISTES

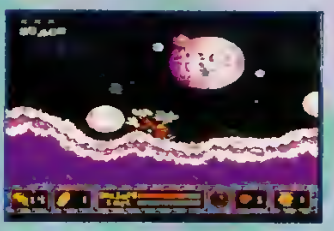
Le premier niveau consiste en une petite mise en train. Il vous faudra mettre la main sur quatre « humains » : deux Blacks et deux chipies. N'hésitez pas à vous précipiter dans le vide pour faire apparaître des cadeaux-bonus et à secouer les arbres que vous croiserez. Il existe un passage secret situé entre deux pancartes et un monde parallèle apparaît lorsque vous introduisez une pièce dans l'horodateur.

Jeu à deux

On le sait, jouer à deux simultanément apporte une réelle profondeur au jeu. Encore faut-il que le système de déplacement et de scrolling soit intelligemment géré. Une fois de plus les programmeurs ont fait de l'excellent boulot. Les deux funkotroniens restent toujours dans le même écran et les bonus ramassés deviennent propriété commune. C'est un vrai travail d'équipe. L'un ne pouvant pas se passer de l'autre. Les bastons sont évidemment plus faciles et l'union fait la force, c'est bien connu. Sauf que votre seul ennemi est justement votre partenaire. Vous voici unis dans l'adversité autant que dans le choix des lieux à visiter. On aimerait voir plus souvent des jeux de plates-formes fonctionnant à deux aussi efficacement que Toe Jam and Earl. Avis aux programmeurs...

discuter avec vos amis aliens qui vous donneront un max d'infos sur des salles secrètes et parfois sur la manière de sortir du niveau.
L'humour dans les jeux de plate-forme est devenu monnaie courante. Toe Jam & Earl ne déroge pas à la règle. L'animation des personnages est tordante de rire. Les touristes se payent la part du lion dans ce délire humoristique. On retrouve les caricatures du sale môme qui n'arrête pas de courir partout, le photographe amateur toujours prêt à sortir son appareil pour mitrailler tout et n'importe quoi, la mémère à ses chiens-chiens (des roquets de la pire espèce), l'aviateur sur son tapis volant etc. Accompagnés de bruitages désopilants, on du mal à rester sérieux.
La maîtrise des commandes (tir en sautant, utilisation des machines de guerre...) demande au début un peu d'entraînement. Avec la nouvelle manette à six boutons de Sega, cela devient un régal mais on s'en sort aussi bien avec le paddle traditionnel. En revanche, les espèces de trampolines que l'on retrouve dans les différents niveaux ne sont pas évidentes à utiliser. Quelques crises de nerfs sont à prévoir...
Cela n'empêche pas Toe Jam and Earl de figurer parmi les meilleurs jeux de plate-forme disponibles. ●





LES GADGETS

Ce jeu est bourré d'innovations sympa : machine à hacher, funk scav pour voir à travers les murs, Panic Button pour tout foutre en l'air et partie de dance music où il faut reproduire, en rythme, des sons qui font « Clap, boom, Huuu... »

Megadrive

TOE JAM AND EARL II : PANIC ON FUNKOTRON

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	PASSEWORD
continue	3
notice	NON TESTEE
difficulté	MOYENNE
prix	A B C D E
joueur(s)	1 ou 2

en résumé

Un jeu de plate-forme unique en son genre et complètement délirant. Au moins aussi captivant que Sonic ou Tiny Toon...

Axel,
le Funkotron terrien.

GRAPHISME 88%
Un look dessin animé pas toujours de bon goût mais l'animation est délirante.

SON 91%
Plein de bruitages complètement loufoques créant une excellente ambiance sonore.

JOUABILITE 87%
Le saut peut être à maîtriser. La manette six boutons apporte un certain confort.

DUREE DE VIE 90%
Il faut passer trois heures par niveau pour tout explorer. Ça vaut vraiment le coup.

HORS-SÉRIE

30 F

LES JEUX SEGA PAR Player One

MEGA CONCOURS SONIC GAGNEZ DES CONSOLES

DOSSIER

A CHACUN SA SEGA
GUIDE DES CONSOLES ET DES ACCESSOIRES

EXCLUSIF

LES DERNIERES NOUVEAUTES DU MONDE DE L'ARCADE

DOSSIER HIGH-TECH

LES IMAGES DE SYNTHESE AU SERVICE DES JEUX VIDÉO

PLANS ET ASTUCES

ROCKET KNIGHT ADVENTURES
JURASSIC PARK
STREET FIGHTER II'

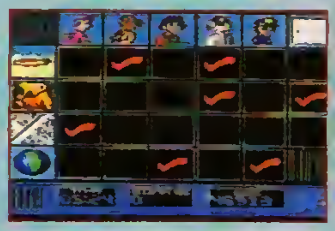
EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

VOUS ÊTES COINCÉS DANS UN JEU ? APPELEZ AU SECOURS SUR LE 3615 PLAYER ONE, RUBRIQUE SOS OU TÉLÉPHONEZ AU 36 70 77 33 POUR AVOIR LA RÉPONSE EN 48 HEURES.

POUR JOUER ET GAGNER PLEIN DE CADEAUX, TÉLÉPHONEZ AU 36 68 77 33.

LE GUIDE D'ACHAT DES MEILLEURS JEUX SEGA

MARIO IS MISSING



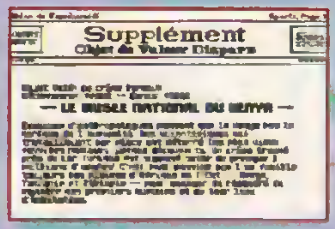
LES OPTIONS
Sur l'écran d'options, vous pouvez voir la carte du pays dans lequel vous êtes, relire des infos ou consulter la carte du monde pour faire venir Yoshi.

Yoshi + Mario = ?... non, pas une suite de Mario Bros IV mais un nouveau genre de jeu. Vous allez pouvoir parcourir le monde et tout apprendre sur les capitales et leurs principaux monuments. Allez, en route !

Révolution ! Pour la première fois, Nintendo a accordé le droit d'utilisation du perso de Mario à une autre société. Mindscape, l'heureux élu, a toutefois l'obligation de ne pas faire un jeu de plate-forme. Le résultat est un jeu éducatif, mais pas ennuyeux le moins du monde, ce qui est je vous le concède assez rare. Notre petit ami Mario débute dans une salle face à cinq portes qui lui permettent d'entrer dans un pays.

PROFESSEUR MARIO

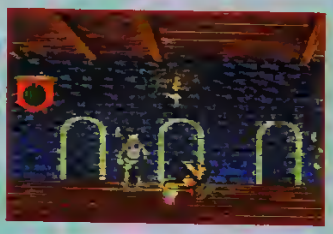
Son but est de retrouver trois objets en sautant sur les koopas et de les restituer aux trois centres d'information qui sont soit des musées soit des monuments. Là où l'on commence à apprendre, c'est qu'en interrogeant les passants vous obtenez des infos sur le pays dans lequel vous êtes et sur les objets que vous possédez. Lorsque vous pensez avoir deviné où vous vous trouvez, vous devez faire venir votre Yoshi. Pour cela il faut savoir où est placé le pays sur une carte du monde. Vous ne pouvez pas sortir du tableau sans être accompagné de votre fidèle compagnon.
Une fois devant le musée ou le



Pour passer d'un tableau à l'autre, le tube bleu, vous devez être accompagné de Yoshi car il fait peur au serpent jaune.

LE ROI DE L'ESQUIVE

Lorsque vous avez terminé la première salle, c'est-à-dire visité cinq pays, vous devez affronter un boss envoyé par l'ignoble Bowser. Il est difficile de sauter dessus car il s'esquive toujours.



Les décors restituent fidèlement un pays et peuvent vous aider à découvrir son nom. Ils sont aussi très beaux.

monument, l'hôtesse vous donne des informations que vous devrez retenir sur le lieu dont vous possédez la pièce maîtresse. Après quoi elle vous posera deux questions pour voir si l'objet que vous rendez n'est pas un faux.

Lorsque vous finissez un des huit mondes, il vous faudra alors affronter un boss.

Ce jeu est passionnant grâce à de petites notes d'humour dans les questions. Mario nous apprend aussi qu'il ne faut pas marcher sur la route et qu'il faut regarder à droite et à gauche avant de traverser. Mario comme prof d'histoire-géo, j'en redemande ! ●

LA RESTITUTION DES OBJETS

Vous devez rendre trois objets. Sur place, une hôtesse vous renseigne sur le lieu puis vous pose deux questions auxquelles vous devez répondre correctement.

Comment se servir de l'écran d'options ?

En appuyant sur le bouton start, vous vous retrouvez devant l'écran présenté par la photo. Son utilisation vous sera absolument indispensable pour avancer dans le jeu. Première des différentes options proposées : l'ordinateur, qui vous renseigne sur les personnes avec lesquelles vous avez parlé et sur l'objet qu'on vous a indiqué. Vous pouvez à tout moment relire ces infos. Ensuite, le globulateur, qui vous sert à rapatrier votre Yoshi préféré en le plaçant sur le pays dans lequel vous vous trouvez. La carte, l'un des éléments les plus importants, grâce à laquelle vous repérez les koopas, les passants et les centres d'information. Enfin, l'album-photo, qui est le répertoire de toutes les photos qui vous seront données lorsque vous aurez rendu un objet.

Super Nintendo

MARIO IS MISSING

éditeur	MINDSCAPE
genre	EDUCATIF
sauvegarde	PASSWORD
continue	INFINI
notice	NON TESTEE
difficulté	FACILE
prix	A B C D E
joueur(s)	1

en résumé

Un jeu éducatif drôle et attrayant. L'histoire et la géographie avec Mario, un vrai régal. En plus, il y a Yoshi, et les koopas !

Mahalia,
ça veut dire quoi « sixtine » en latin ?

GRAPHISME — 84%
Les décors sont très jolis et colorés. Au second plan, ils sont même magnifiques.

SON — 81%
Musiques et bruitages passe-partout à l'exception des klaxons.

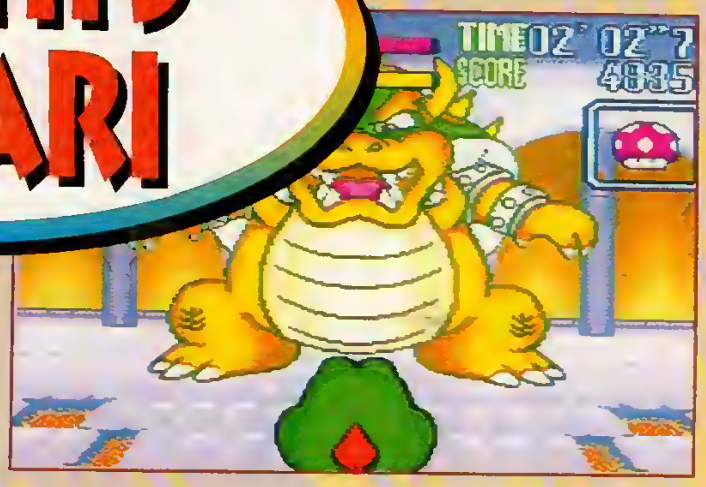
JOUABILITE — 86%
Tout à fait correcte, et sans remarque particulière.

DUREE DE VIE — 72%
Vous devez quand même terminer huit mondes de cinq levels chacun.

89

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

YOSHI'S SAFARI



Depuis Super Mario World, Yoshi est devenu une véritable star, dévorant presque la popularité de Mario. Normal donc de consacrer un jeu au dinosaure le plus sympa des jeux vidéo.

Yoshi's Safari est un shoot them up à la «Operation Wolf », un peu particulier. Tout d'abord, c'est le premier jeu de tir entièrement en mode 7 et rien que pour ça, il vaut le coup d'œil. C'est à dos de Yoshi que vous évoluez dans le monde de Mario. N'allez pas croire que vous pourrez vous balader dans ce monde comme on peut le faire dans F-Zero ou Super Mario Kart. Non ! ici, le chemin est prédéfini. Il peut vous arriver d'avoir à choisir entre deux routes mais l'interactivité se limitera à blaster tout ce qui bouge à l'écran. De toute manière, on ne demande rien d'autre à un jeu de tir et ce rôle est très bien rempli ici. Le jeu propose douze niveaux reprenant les graphismes des Super Mario. Même si les concepteurs ne se sont pas trop fatigués pour les trouvailles, il n'en reste pas moins que voyager dans l'univers de Mario est toujours aussi génial. Les options sont les mêmes que celles des jeux de plate-forme mettant en scène Mario, si ce n'est qu'elles sont modifiées dans leurs fonctions. Ainsi, l'étoile vous protège (comme d'hab, c'est un mauvais exemple), la fleur permet de tirer plus longtemps... Bref, le changement s'effectue dans la continuité. Yoshi peut se jouer à deux, et en même temps s'il vous

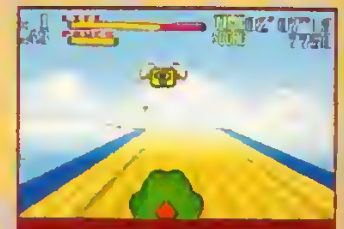
La flèche accélératrice permet de piquer un petit sprint. N'oubliez pas de sauter au bon moment, ou la chute sera dure.

Super Scope = super bourrin ?

En se penchant sur les quelques jeux qui utilisent le Super Scope, on ne peut s'empêcher de se poser cette question.
Les jeux « superscopiens » ont en effet un intérêt très limité. Malgré des possibilités intéressantes, dont le fait de pouvoir latter à tout va à l'aide d'un gun (plus distrayant qu'un paddle), peu d'éditeurs mettent actuellement à profit ce périphérique. Remarquez, vu le peu de confort qu'entraîne le port du Super Scope — c'est une véritable discipline sportive provoquant des crampes terribles à l'épaule et dont on ressort passablement esquinté —, heureusement pour notre santé que ces jeux se font rares. Il reste tout de même frustrant de ne pas voir arriver sur le marché des jeux de tir un peu plus poussés.

Si vous tirez dans la tête de Yoshi, ce qui n'est pas le but du jeu ne l'oublions pas, vous perdrez un peu de vie.

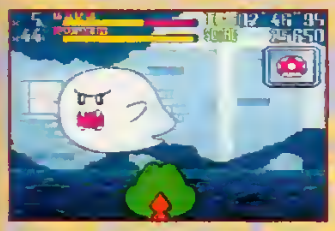
Il existe deux mondes, au total douze niveaux et une tripotée de boss pour voyager dans l'univers de Mario.

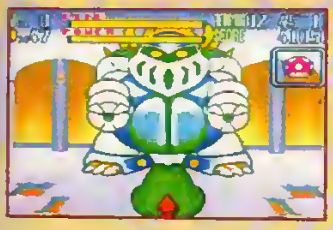


En tirant dans ce cube, option sortira. Ici, le cube est jaune : l'option sera validée immédiatement.

YOSHI'S SAFARI

éditeur	NINTENDO
genre	TIR
sauvegarde	NON
continue	INFINI
notice	NON TESTEE
difficulté	TRES FACILE
prix	D
joueur(s)	1 ou 2





DES BOSS ET DES BOSSES

Vous les connaissez tous si vous avez joué à l'un des Super Mario. La façon de les éliminer est toujours aussi peu complexe : tirez dans le tas ! Idéal pour se défouler. Arrosez les boss de Mario comme jamais vous ne pourrez le faire ailleurs.

Après sa mort, il laissera un cube vert. L'option pourra être utilisée contre un boss de fin de niveau (temps en plus, etc.).

Prenez garde au niveau des plages, un contact avec un monstre vous jettera à la flotte, et Yoshi ne nage pas très bien.

plaît. Un des joueurs aura le Super Scope et blastera les ennemis ; l'autre sera à la manette, dirigera Yoshi à droite ou à gauche (il ne circule pas pour autant comme il veut dans les niveaux). Un vrai travail d'équipe à mettre en place.
Pourtant, Yoshi n'est pas exempt de reproches et son principal défaut reste son caractère répétitif malgré ses deux niveaux de difficulté (accessibles grâce à un mot de passe). Il s'adresse aux plus jeunes d'entre vous. ●

Non seulement ces barrières d'énergie vous ralentissent mais, en plus, elles vous bouffent de la vie. C'est fou non ?

En résumé

Le monde de Mario se met vraiment à toutes les sauces. Malgré un principe du genre bourrin, on s'accroche, on s'amuse, et c'est sympa !

Stef le Flou

GRAPHISME — 85%
C'est beau, c'est clair et les couleurs sont superbes. Du bon boulot.

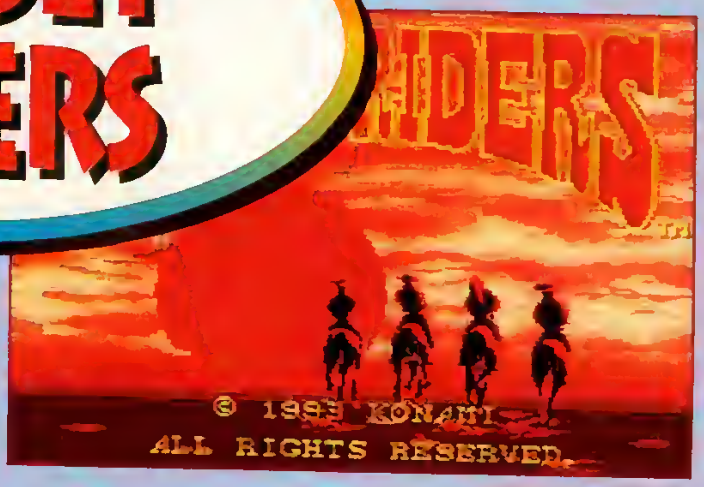
SON — 80%
Bruitages et musiques sont des reprises. Ça ne choquera pas les fans.

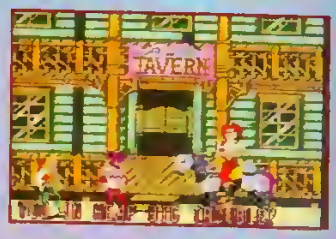
JOUABILITE — 95%
Le maniement au Super Scope est très précis et c'est quand même le principal.

DUREE DE VIE — 60%
Un jeu de tir pas bien difficile qui s'adresse aux plus jeunes fans de Mario.

SUNSET RIDERS

Super Nintendo



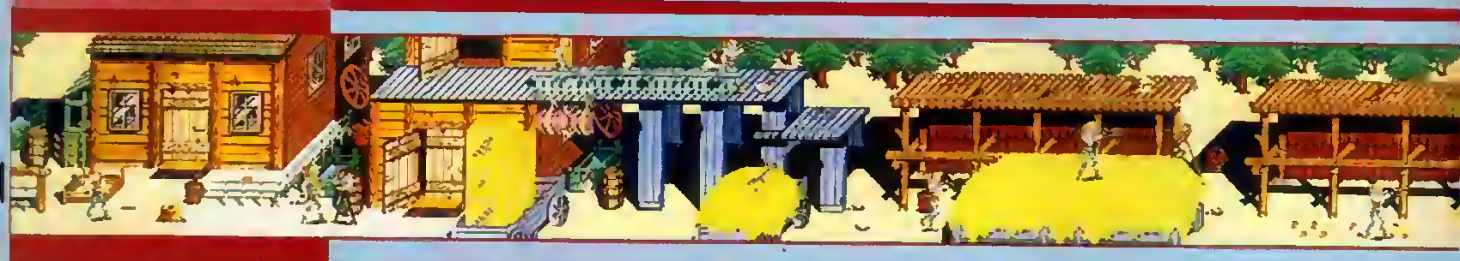


Sunset Riders ravive la flamme de nos souvenirs d'enfance. Des heures passées à chevaucher un canasson invisible en se prenant pour John Wayne à l'attaque de la diligence version petits soldats...

Sunset Riders n'a rien du jeu intelligent, éducatif ou évolutif. Mieux vaut le savoir d'entrée. Tout y est question de plomb, de poussière et de règlements de compte. Si ce jeu n'est ni beau, ni franchement original, il a au moins le mérite de ne jamais se prendre au sérieux et d'être particulièrement efficace. Ce qui n'est déjà pas si mal. Dans Sunset Riders, vous êtes un chasseur de prime. Classique. Chaque level équivaut à un boss qu'il faudra ramener les pieds devant pour toucher la prime. Au départ borne d'arcade, cette version SNIN est une réussite, tant au niveau de l'ambiance que de l'action soutenue. OK, les graphismes et les couleurs sont on ne peut plus simplistes, mais franchement je trouve que cela donne une touche de fraîcheur et une certaine naïveté à ce shoot them up aux accents nostalgiques.

A CHACUN SA TECHNIQUE

Pour Dark Orse, montez et tirez en diagonale bas. Contre les frères Smith, grimpez sur le lustre et tirez. Sautez si l'indien attaque de près.



Ne vous laissez pas surprendre par le troupeau. Sautez sur les vaches et courez... Une séquence d'anthologie !

AU PREMIER DEGRÉ UNIQUEMENT

Et, comme toujours avec Konami, un grand nombre d'idées viennent sans cesse pimenter la partie. Vous devrez ainsi courir sur un troupeau de vaches folles pour ne pas vous

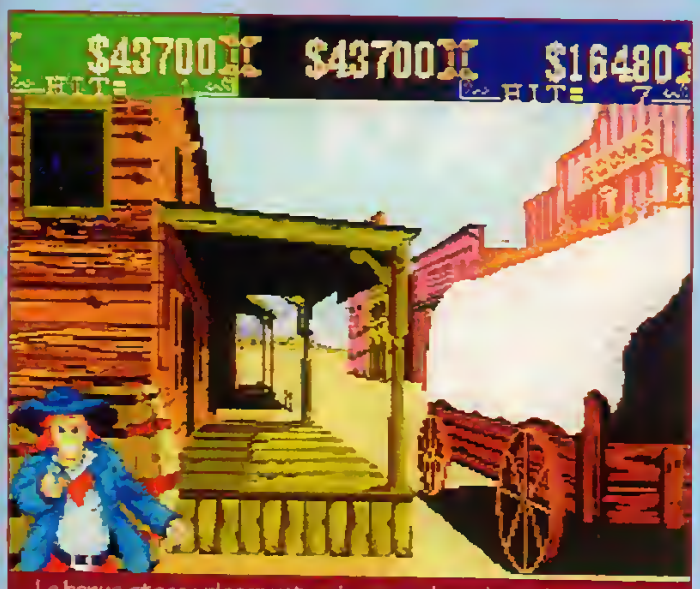
SUNSET RIDERS

éditeur
KONAMI
genre
ARCADE-TIR
sauvegarde
NON
continue
0 A 5
notice
NON TESTEE
difficulté
FACILE
prix
A B C D E
1 ou 2
joueur(s)

81%

LE REPOS DU GUERRIER

Les filles du bar ont bien des problèmes... Allez régler leur compte aux frangins Smith dans la taverne et elles se mettront à danser pour votre plaisir.



Le bonus stage : placez votre viseur sur les adversaires et tirez. À deux, attention à ne pas confondre les viseurs.

faire piétiner, galoper à la poursuite d'un train de desperados, admirer un spectacle de french cancan ou attaquer un indien spécialiste du lancer de couteaux.

DUEL SANS MERCI AU PADDLE

À deux joueurs, on s'amuse encore plus et on oublie vite la pauvreté des décors et l'animation sommaire des personnages pour finalement succomber à un plaisir simple et naïf. Et surtout s'amuser. Et divertir le client, ça reste quand même la fonction première d'une cartouche... Dans « jeu vidéo », il y a bien le mot « jeu », non ? ●

LA VILLE

Même si tous les clichés du western s'amoncellent au cours du jeu, ce premier niveau contient les scènes les plus typiques de Sunset Riders.

en résumé

Plein d'humour, d'action, et franchement sympathique, Sunset Riders est le jeu idéal pour se défouler après une dure journée de boulot.

Matt Murdock,
qui dégaine plus vite que son ombre...

Humour toujours

Sunset Riders possède un gros atoût : l'humour. Vous avez le choix entre quatre persos et chacun d'entre eux a ses propres mimiques hilarantes. Le Mexicain nettoie son fusil entre deux duels, les cow-boys font toumoyer leurs armes en frimant... Les scènes les plus drôles le sont souvent à cause de (ou grâce à ?) la simplicité de l'animation. Il faut voir les Riders courir comme des tarés sur le troupeau de vaches ou s'envoler comme des danseuses pour faire sauter leurs chevaux au-dessus des obstacles. Fendard. Les scènes d'animation entre les combats valent aussi le déplacement. Après avoir sauvé les filles du bar, celles-ci se jettent sur scène et dansent pour vous remercier. Même chose pour les boss, qui ont tous une manière bien à eux de mordre la poussière. La musique et les bruitages se taillent aussi un gros morceau dans cette course à la bonne humeur.

GRAPHISME 79%
Simple, pour ne pas dire simpliste, dépouillé, mais avec du style.

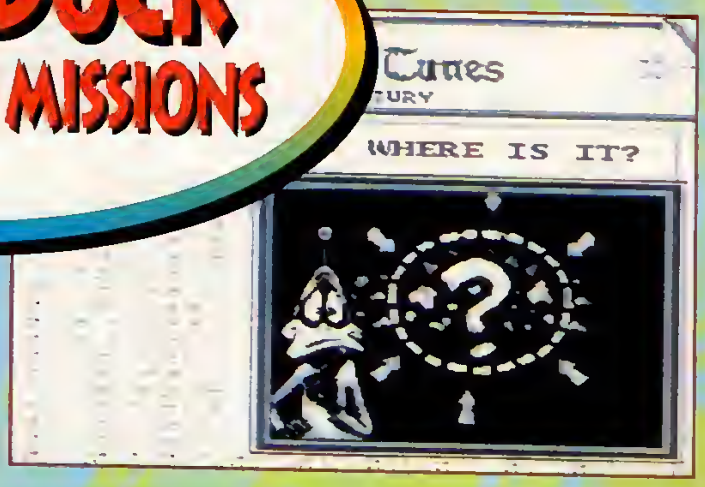
SON 81%
Comme pour les graphismes, l'ambiance western est parfaitement respectée.

JOUABILITE 80%
Une bonne prise en main, même si on regrette une certaine inertie des persos.

DUREE DE VIE 79%
Sûrement pas le jeu sur lequel on s'acharnera toute l'année.

100 90 70 60 50 40 30 20 10 0

DAFFY DUCK THE MARVIN MISSIONS



À LA CAISSE !
Dès que vous avez désintégré un monstre, ramassez les sacs de pognon qu'il abandonne. Vous ferez le plein d'objets.

Des personnages de DA débarquent à nouveau sur les écrans de la Super Nintendo ! Entrée en scène cette fois de

Daffy Duck se fait appeler pour l'occasion Duck Dodgers. C'est prétentieux, certes, mais de circonstance. Car Marvin s'est mis en tête de semer la zizanie sur diverses planètes, et Daffy apparaît comme le seul sauveur aux yeux du monde, qui est tombé bien bas comme vous voyez. Embarquant dans son vaisseau spatial avec Porky (et voici le cochon de l'eeespace...), Daffy va devoir accomplir une série de missions sur diverses planètes. La première consiste à délivrer des hommes politiques retenus prisonniers par les sbires de Marvin, des rapaces verts qui hurient quand on les bute ;

Marvin, le méchant martien marrant (!) qui fait des misères au loufoque canard gaffeur Daffy Duck.

On dirait bien que Daffy s'est encore fait entuber dans cette histoire. Enfin, il assure...

le tout dans un vaste monde de pierre et de lave.
Les niveaux (planètes) de ce jeu de plate-forme sont en effet très grands, avec plein de recoins cachés et de lieux difficiles d'accès. On s'y perd un peu parfois, malgré la carte des environs que l'on peut afficher à tout moment. Mais c'est ce qui fait le charme de ce genre de jeu. Comme à l'accoutumée, plein de monstres sillonnent les niveaux. Vous pourrez vous en débarrasser en leur décochant quelques tirs laser, tout en vous protégeant à

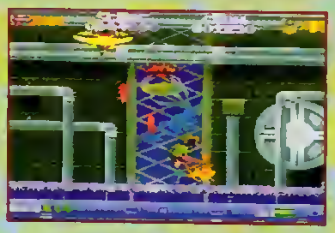
DAFFY DUCK THE MARVIN MISSIONS

éditeur: SUNSOFT
genre: PLATE-FORME
sauvegarde: NON
continue: VARIABLE
notice: NON TESTEE
difficulté: MOYENNE
prix: D
1 joueur(s)

80

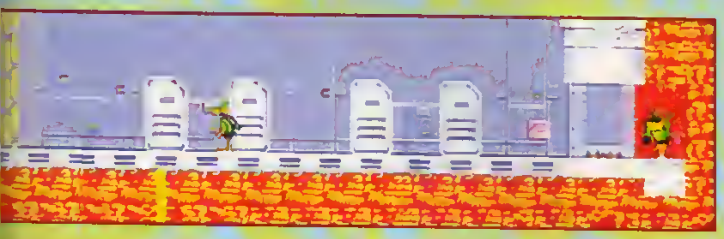
PROFESSION BOSS

Chaque planète est habitée par un boss (assez dur généralement), qui n'est autre que le mystérieux Marvin. À chaque défaite, il fuit le lâche ! « Mais j'aurai ma revanche… arf, arf ! »



Ne vous trompez pas, le but du jeu n'est pas de détruire la lune… mais de combattre Marvin.

l'aide de votre bouclier. Mais attention : Daffy recule quand il contre un tir et lorsqu'il tire lui-même. Cette inertie dans le contrôle du personnage, que l'on retrouve dans les sauts, énerve au début, mais on finit en fin de compte par s'habituer et même par en tirer partie.
Daffy Duck est un jeu réussi, qui cependant aurait pu être plus soigné graphiquement. Car tout ça manque franchement de couleurs, et les « ruses » des programmeurs pour simuler un effet, du style « cyclage de couleur », sautent parfois aux yeux. ●



DROIT DEVANT

Une des rares fois où vous n'aurez pas à vous poser la question angoissante « C'est dans quel sens la visite ? » Profitez-en, cela ne dure que quelques secondes.

en résumé

Un bon jeu de plate-forme aux vastes niveaux qui aurait gagné à être un peu plus travaillé graphiquement par endroits.

Milouse,
adore Marvin, en fait.

La boutique du cosmos

À l'inverse d'un autre canard célèbre, Daffy aime beaucoup dépenser ses sous. Ça tombe bien, il y a un grand choix en magasin, et son laser, pas vraiment très efficace, a besoin d'être changé. Au menu des armes donc, pistolet de freeze (gelant les ennemis), d'électricité (qui les électrocutent), à bombe (rebondissant sur le sol), à anti-matière (le plus destructeur), ou à tirs multiples (contre les ennemis épileptiques). L'incontournable bombe-écrase-tout (appelée Nutty) est aussi disponible. Elle coûte cher, mais se révèle très efficace contre les boss. Vous pourrez aussi vous payer une vie si vos poches débordent de fric, ou un cinquième continue. Enfin, vous aurez la possibilité d'acheter du fuel pour votre Jet pack, c'est-à-dire le réacteur que Daffy se place dans le dos et qui lui permet de voler et d'atteindre des plates-formes inaccessibles autrement.

GRAPHISME 75%
Les graphismes sont inégaux et pas toujours très propres, l'animation est correcte.

SON 82%
Le genre de musique qui sait se faire oublier pendant le jeu.

JOUABILITE 85%
Un peu prise de tête au début mais, en persévérant, on s'habitue très vite.

DUREE DE VIE 87%
Les niveaux sont vraiment étendus et labyrinthiques.

100 90 70 60 50 40 30 20 10 0

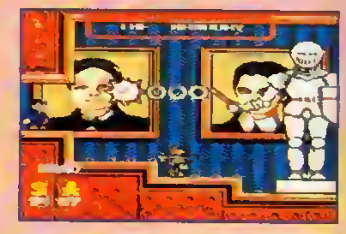
ADDAMS FAMILY

Après un épisode très réussi sur Super NES, la fabuleuse famille Addams débarque dans une version Megadrive de toute beauté. Place à l'horreur « addamesque », dans un jeu de plate-forme à tomber par terre !

La famille Addams est sans conteste une des séries les plus réussies et les plus anciennes du petit écran. Vénérée par des millions de fans, les nombreux héros qui composent cette famille sont tous plus drôle les uns que les autres. Depuis Pugsley et Wednesday (les enfant fans de torture), jusqu'à Gomez et Morticia (le couple de rêve), tout ce petit monde vit dans une demeure surréaliste ou règne l'étrange ...

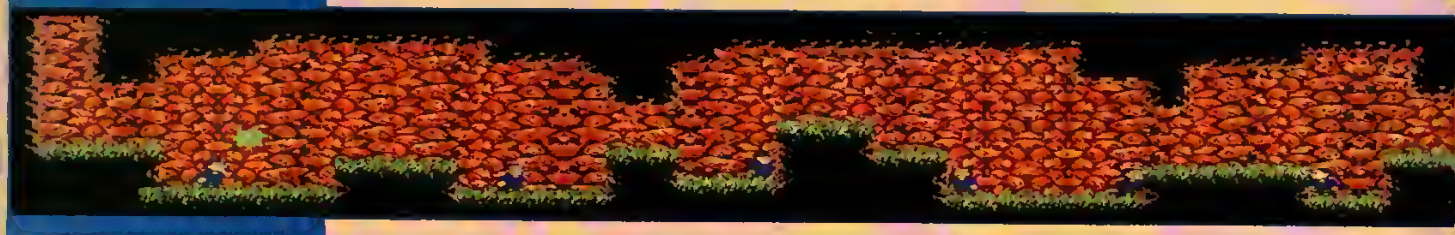
GOMEZ HULOT

Vous incarnez Gomez, le maître de maison excentrique. Votre mission est de sauver les membres de la famille Addams qui ont été faits prisonniers par l'infâme Abby Gail, une sorcière fort ambitieuse (genre Dorothée). Pour cela, il vous faut visiter toutes les salles de l'immense manoir afin de libérer chaque prisonnier des griffes de l'affreuse, qui a bien sûr délégué un boss pour vous stopper.



LES ENNEMIS

Les ennemis sont très divers et parfois assez drôles. La plupart sont faciles à blaster, mais d'autres vous poseront quelques problèmes.



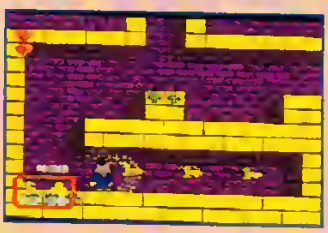
Les Addams sont de grands narcissiques. Leur maison regorge de tableaux à leur effigie.

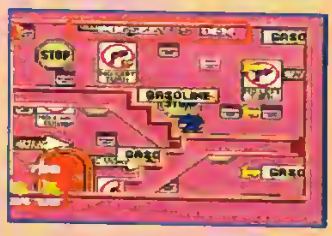
BON SENS DE RIGUEUR

Gomez lors de ses pérégrinations doit faire preuve d'un sens de l'investigation assez aigu. Car le manoir est grand, et recèle des

LES 1UP

Les vies sup sont à la fois un gros avantage (pour les petits joueurs) mais aussi un gros inconvénient car ils nuisent à la longévité du jeu. À vous de savoir si vous les prenez toutes.



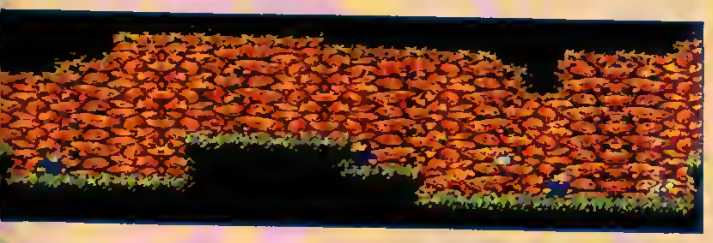


C'est fini. Mais vous pouvez récupérer un quatre 1up. À vous de trouver où.

passages secrets qui mènent bien souvent à de (trop) nombreux 1up. Ce qui frappe dans ce jeu, c'est qu'il est très facile de mourir et que, paradoxalement, les 1up ne manquent pas (ce retrouver avec 30 vies n'est pas impossible !).

LE BONHEUR ADDAMESQUE

Le niveau de difficulté quant à lui est assez corsé et, comble du bonheur, les graphismes et l'animation sont impeccables et ressemblent énormément à ceux de la version Super Nintendo ! Que demander de plus, ce jeu est magnifique et une fois de plus la famille Addams nous enchante par ses facéties. ●



LES SOUTERRAINS

Dans les dédales des souterrains, de nombreuses surprises vous attendent. Il y a dans ce lieu plusieurs passages secrets recélant nombre de merveilles.

De la méthode avant tout

Si vous ne visitez pas chaque salle avec soin, vous risquez de passer à côté de pas mal de bonnes surprises. En effet, chaque lieu est bourré de passages secrets. D'ailleurs, laissez-moi vous dire que vous trouverez les trois quarts de ces passages par pur hasard. Si par exemple vous faites une chute et que la mort vous semble inévitable, vous pouvez comme par enchantement vous retrouver face à plusieurs 1up. D'autre part, Addams Family est une mine d'astuces en tous genres. Et si vous connaissez la version Super Nintendo déjà ancienne (Player One n° 23), vous retrouverez les mêmes portes secrètes et autres pièces cachées. Enfin, dernière remarque, lorsque vous rentrez dans une pièce, n'en sortez plus et allez jusqu'au bout. Car vous aurez tôt fait de ne plus vous y retrouver dans le dédale de couloirs de ce fabuleux manoir où il fait bon vivre, dans la joie et l'allégresse...

Megadrive
ADDAMS FAMILY

90%

éditeur	VIRGIN
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	NON
continue	OUI
notice	NON TESTEE
difficulté	MOYENNE
prix	A B C D E
joueur(s)	1

en résumé

Dans ce super jeu de plate-forme, la famille Addams est ici égale à elle-même. C'est-à-dire excellente !

Elwood,
dînerait bien avec Morticia.

GRAPHISME 90%
Les graphismes sont très beaux et participent à la jouabilité générale.

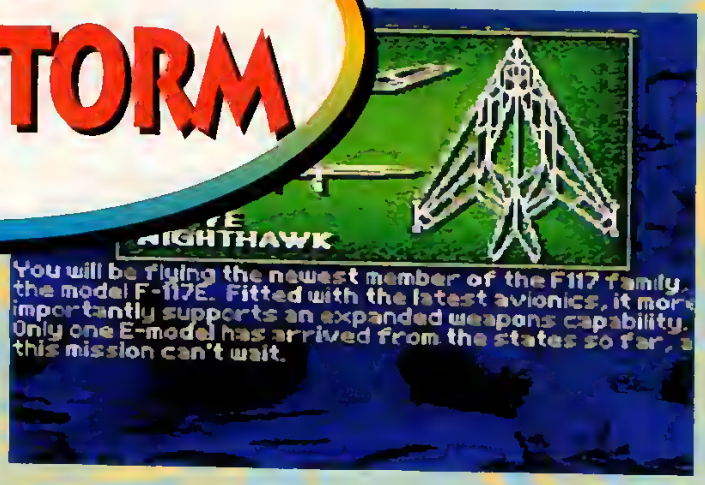
SON 85%
Une bonne ambiance sonore qui colle au style Addams.

JOUABILITE 92%
Elle est irréprochable. À la limite de la perfection.

DUREE DE VIE 80%
À cause des nombreux 1up, celle-ci est un peu écourtée.

100 80 70 60 50 40 30 20 10 0

F-117 NIGHT STORM



« Attention, attention, Yankee Wolfen Leader à Yankee Lecteur. Ordre d'interception immédiate de F-117 Night Storm chez votre distributeur habituel. »

Depuis Abrams Battle Tank, les passionnés de simulations de guerre en 3D surfaces pleines (il paraît que ça existe !) n'avaient pas eu grand-chose à se mettre sous la dent. Grâce à F-117, ils pourront désormais retrouver les joies des bombardements et l'exaltation des duels aériens, aux commandes d'un avion furtif doté d'un armement ultrasophistiqué.

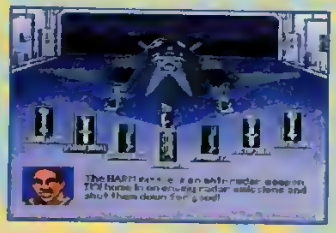
UNE SIMULATION HISTORICO-FUTURISTE

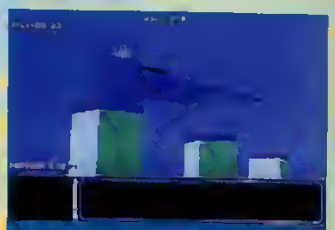
F-117 Night Storm est une simulation de vol proposant deux styles de jeu radicalement différents. Très simple d'utilisation, le mode « arcade » vous propose de piloter un avion furtif aux munitions illimitées. Lorsque vous avez paramétré le nombre d'objectifs au sol et d'avions ennemis, ainsi que la durée du vol, c'est parti pour une séance de shoot them up impitoyable. C'est vraiment la phase de jeu idéale pour apprendre à maîtriser l'appareil. Après avoir examiné le côté simpliste du jeu, abordons maintenant le mode « campagne ». Là, on entre réellement dans le vif du sujet ou, plus exactement, de la simulation. Les trente missions que vous effectuerez chronologiquement sont, pour la première moitié, basées sur des faits historiques

Un équipement de pointe

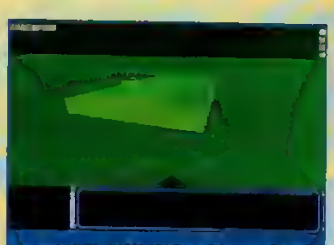
Le F-117, ou avion furtif, conçu à partir de matériaux absorbant les ondes radar, possède une ligne aérodynamique particulière qui le rend quasiment indétectable. Il compense une vitesse subsonique par un armement ultra-sophistiqué qui relègue presque le pilote au statut de joueur vidéo. Pour les combats, véritables mises à mort aériennes, le F-117 utilise des missiles Sidewinders équipés d'un dispositif de détection quasi infaillible. Pour les raids air-sol, le Paveway à visée laser est idéal — l'avion passe en pilotage automatique pendant que le pilote dirige son missile sur un monitor. Vient ensuite la panoplie des Mavericks téléguidés, ou renifleurs d'ondes radar, et enfin le canon 20 mm pour les installations légères.

1986, mission historique en Libye. Vous menez un raid aérien nocturne contre un aéroport militaire proche de Tripoli.

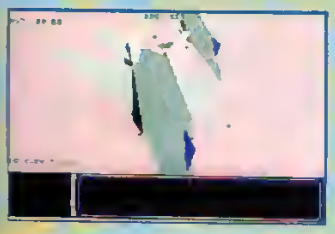


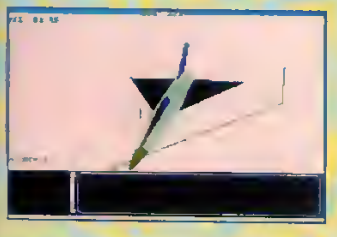

Diverses vues permettent d'observer les mouvements de votre avion. Le rase-mottes est toujours impressionnant.

1994, future mission historique en Bosnie-Herzégovine. Ici, une intervention aérienne sous l'égide de l'ONU.


Vous avez à votre disposition plusieurs systèmes de visée : à infrarouge, vidéo et, ici, à amplification de lumière.

F117 NIGHTSTORM



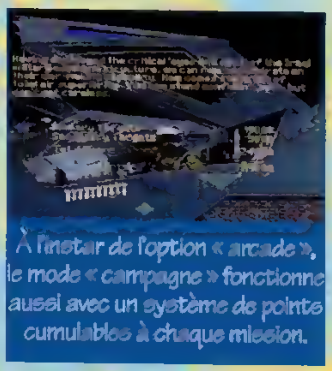


Lorsque les cibles prioritaires sont « lockées » par votre ordinateur de bord, la mention « emission goal » s'affiche.

À gauche de la photo, on aperçoit un missile Paveway III s'apprêtant à pénétrer le palais présidentiel par la porte.

(Tripoli, Panama, Irak), tandis que la seconde moitié repose sur des scénarios d'anticipation susceptibles de se produire dans un futur plus ou moins proche (intervention dans l'ex-Yougoslavie).

Si le pilotage est assez réaliste, les opposants sont de piètres combattants. Une DCA plus soutenue aurait sans aucun doute relevé la sauce. Enfin, cela a au moins le mérite de mettre F-117 Night Storm à la portée de tous les publics. ●



À l'instar de l'option « arcade », le mode « campagne » fonctionne aussi avec un système de points cumulables à chaque mission.

OBJECTIFS

Cela peut aller de la destruction d'une pièce d'artillerie à celle d'une centrale nucléaire, en passant par les lance-missiles mobiles de Scuds. Avec ces nouveaux missiles à guidée laser ou électronique, on n'a même plus la satisfaction de voir sa cible de près.

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	SIMU. DE VOL
sauvegarde	PASSWORD
continue	CONTINUE
notice	BONNE
difficulté	MOYENNE
prix	A B C D E
joueur(s)	1

81%

En résumé

À des années lumière d'un jeu d'arcade comme Afterburner, F-117 Night Storm est recommandé aux amateurs de simulation de vol.

Wolfen,

qui remercie le Quid pour son aimable collaboration.

GRAPHISME 80%
La 3D surfaces pleines fait chauffer les processeurs de la 16 bits.

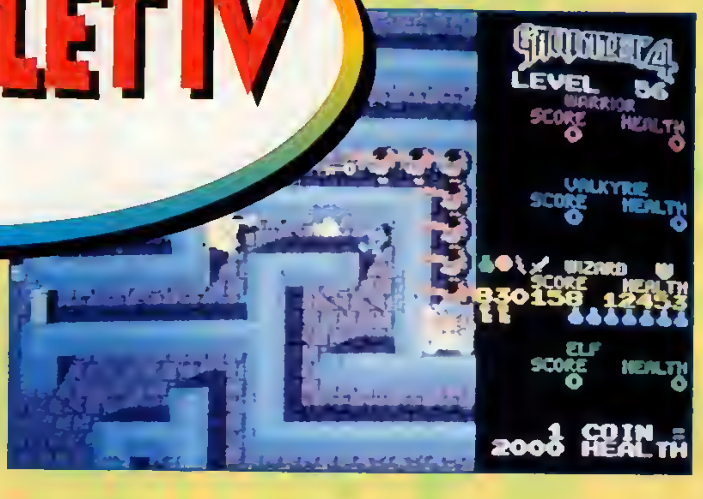
SON 83%
La simulation est agrémentée d'excellentes digitalisations vocales.

JOUABILITE 70%
Pas évident de se familiariser avec toutes les fonctions disponibles en vol.

DUREE DE VIE 75%
L'avion est invisible, et les adversaires manquent vraiment de combativité.

100 90 70 60 50 40 30 20 10 0

GAUNTLET IV



Après Gauntlet II sur Game Boy, le quatrième volet de cette saga débarque sur Megadrive. « Mais où est donc passé le troisième épisode ? » Eh bien Consolos, dieu des jeux vidéo chez les anciens Grecs, nous a épargné la conversion sur console de ce désastre micro.

EXTRAITS DE QUELQUES TABLEAUX

En mode « arcade » ou « record », les parties débutent toutes par les sept mêmes tableaux. À partir du huitième, les niveaux se succèdent aléatoirement sans tenir compte de la difficulté. Certains mettront sang-froid et dextérité à rude épreuve et les pièges ne manqueront pas.

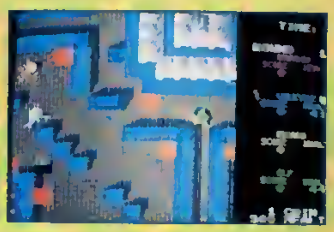
Gauntlet revient dans un quatrième épisode après une petite cure de jouvence. Il s'agit d'un véritable retour aux sources puisque le jeu reprend l'intégralité du contenu de Gauntlet I au pixel près, mode « quatre joueurs » compris. Cela n'aurait eu aucun sens si le sommaire n'avait pas été enrichi de trois nouvelles variantes du jeu. Voyons de quoi il retourne plus en détail.

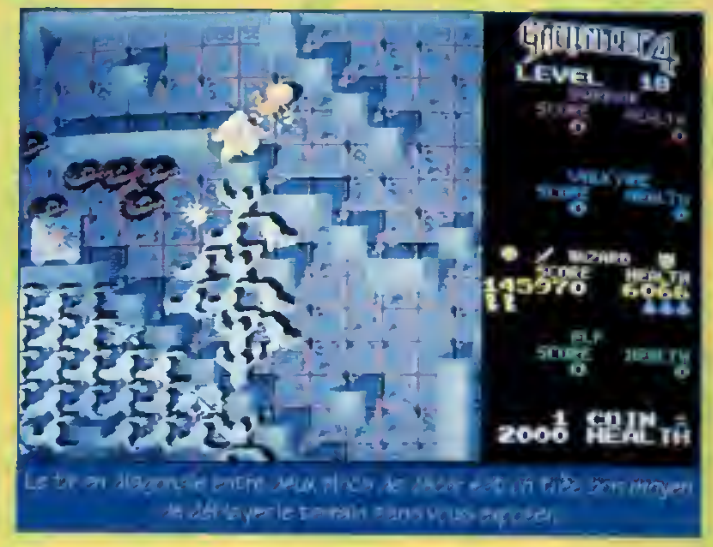
QUATRE JEUX POUR LE PRIX D'UN

Le mode « arcade » de Gauntlet propose à un ou plusieurs aventuriers de partir à l'exploration d'une

Les jeux à quatre se démocratisent

Posséder Gauntlet IV, c'est un peu comme avoir une borne d'arcade à la maison, sans les inconvénients d'encombrement et avec bien des avantages. En plus du mode « arcade », le menu offre trois nouvelles variantes sur lesquelles vous trouverez des détails dans le texte principal. Quatre semble être le chiffre fétiche de ce jeu. Quel que soit le mode sélectionné, vous pouvez jouer à quatre simultanément grâce à un adaptateur. Il existe déjà bien des jeux offrant une telle option, mais Gauntlet IV est le premier à être compatible aussi bien avec l'adaptateur quatre joueurs d'Electronic Arts qu'avec celui de Sega. On ne peut que souhaiter que ce genre de détail, essentiel, pour la bourse du consommateur, devienne un réflexe systématique chez les développeurs.





Le tir en diagonale entre deux murs, de dégâts, est un très bon moyen de déblayer le terrain sans vous exposer.

GAUNTLET IV

éditeur
TENGEN

genre
ARCADE-AVENTURE

sauvegarde
PASSWORD

continue
OUI

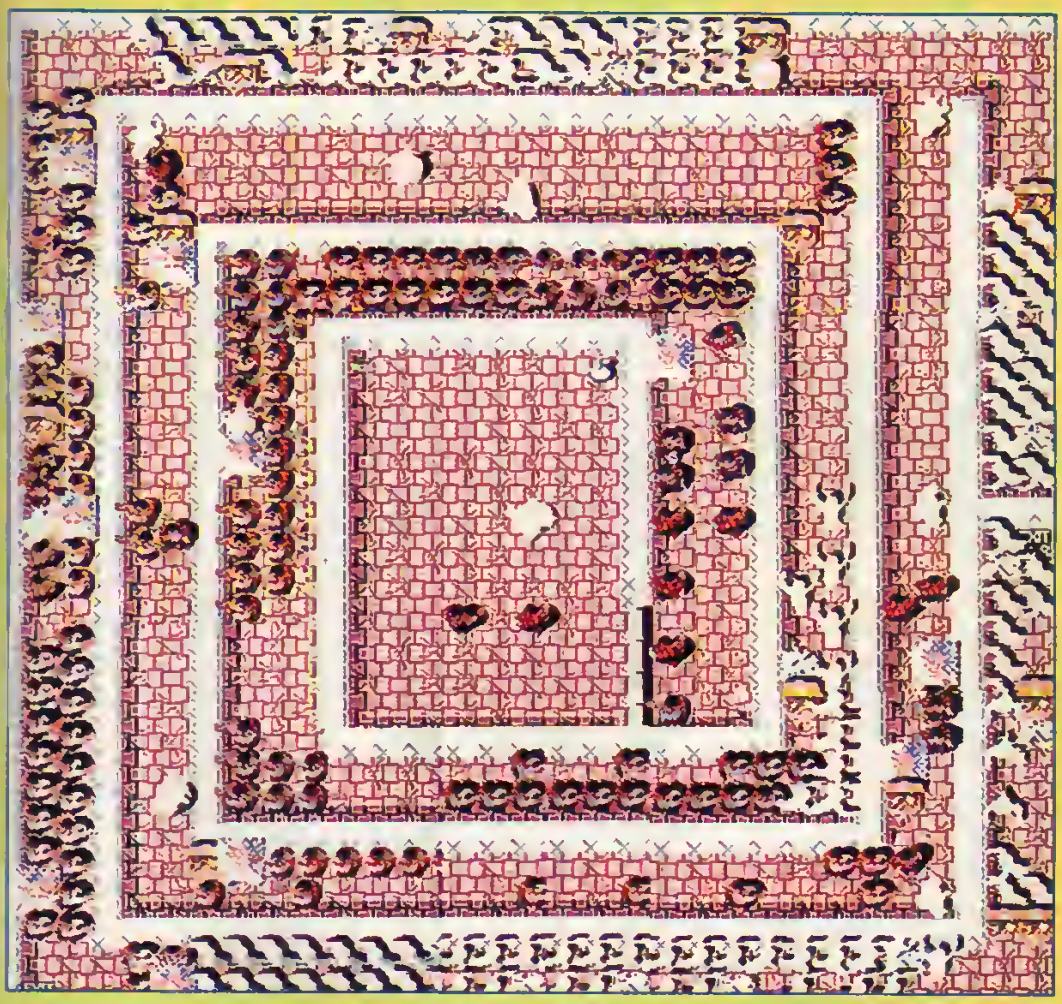
notice
NON TESTEE

difficulté
MOYENNE

prix
A B C D E

4
joueur(s)

85



SURVIVRE DANS UN MONDE HOSTILE

À l'exception du mode « battle » qui met l'accent sur le côté baston entre joueurs, Gauntlet IV exige une certaine discipline de jeu. Lorsqu'on s'attaque pour la première fois à Gauntlet, le réflexe classique consiste à sélectionner un guerrier parmi les quatre personnages proposés puis à foncer dans le tas. Grave erreur. Malgré ses 2 000 points de vie de départ, l'espérance de survie du héros sera considérablement écourtée si vous combattez les monstres au corps à corps. Tous les personnages sont équipés d'armes de jet : il convient d'apprendre à profiter au maximum de cet avantage.

en résumé

Un jeu envoûtant à mi-chemin entre l'arcade et l'aventure dont les challenges font littéralement perdre la notion du temps.

Wolfen,
magicien à ses heures.

tour infernale constituée d'innombrables étages. Il n'y a pas de véritable but, si ce n'est celui de monter toujours plus haut. Peuplés de créatures hostiles, ces niveaux sont également parsemés de trésors aussi bien monétaires que magiques qui vous aideront dans votre tâche. Pour pallier ce manque d'attrait, Tengen nous a concocté un petit mode « quête » bien sympa mettant la mémoire à forte contribution. À première vue, cela semble plus simple puisque le champ d'action se cantonne à quatre tours de dix étages, mais il s'agit en fait d'un véritable casse-tête. Vous déclenchez une trappe à un endroit X, ce qui a pour effet de faire disparaître une portion de mur à l'endroit Y ouvrant alors d'autres champs d'investigation. C'est l'enfer ! Gauntlet IV propose encore deux options : un mode « record », peu différent de l'arcade, et un mode « battle » vraiment fun à plusieurs joueurs. Passionnés de réflexion, de baston et d'aventure, ne vous bousculez pas, il y en a pour tous les goûts. ●

GRAPHISME 75%
Fidèle au premier volet de Gauntlet, les graphismes sont de bonne facture.

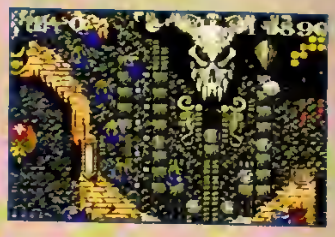
SON 85%
Les musiques sont agrémentées de digitalisations vocales à tomber par terre.

JOUABILITE 80%
S'il n'y avait pas des mots de passe à rallonge, Gauntlet IV serait irréprochable.

DUREE DE VIE 91%
De mémoire de joueur vidéo, personne n'a vu le générique de fin de Gauntlet.

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

DRAGON'S REVENGE

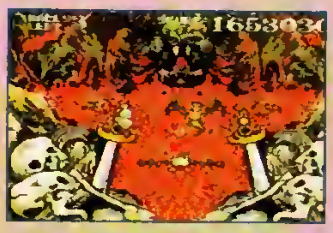


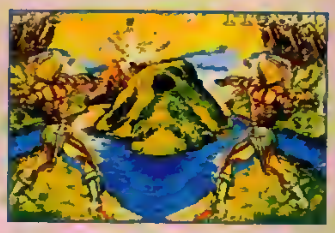
Plus présents dans les salles de jeux que sur consoles, les flippers constituent pourtant un genre très apprécié.

Suite du déjà très réussi Dragon's Fury (qui était lui-même une adaptation du jeu Devil Crash sur NEC), Dragon's Revenge a conservé les qualités de son aîné tout en apportant quelques nouveautés qui ne manquent pas d'intêret. Il est vrai qu'il aurait été franchement dommage de régresser. Ce qui a été conservé ? Un flipper hors normes de plusieurs écrans de long, rempli de monstres et d'êtres indéfinissables qui évoluent dans tous les sens sur le plateau. Targets, bumpers, multi ou extra balle... On retrouve la plupart des éléments dits « traditionnels » du flipper. Et en plus de tout cela...

AMBIANCE GLAUQUE ASSURÉE

Le plateau principal propose des graphismes presque inquiétants. On peut exploser les « bonus » sans regrets.





Encore faut-il être innovateur et original. Pour notre plaisir, Dragon's Revenge réunit ces qualités.

Notre ami crache son feu dévastateur, le dragon suive sa queue. Entrez-y vite pour aller délivrer Flora.

Une aventure d'une vraie dimension est incluse dans ce jeu, à la base, hyper classique.

UNE VÉRITABLE QUÊTE

Au-delà d'une ambiance hors du commun — avec toutes ces affreuses entités qui se baladent partout —, Dragon's Revenge vous propose de vivre une quête digne de ce nom. Vous délivrez des alliés, devez vous défaire de répugnants ennemis... On a davantage l'impression de jouer à un jeu comme Phantasy Star qu'à un simple flipper.

MÉFIEZ-VOUS DES APPARENCES

Sous l'apparence virginale d'une jeune femme innocente et de bon aloi se cache un monstre reptilien au regard foudroyant qu'il vous faut détruire.

Surprise ! En faisant disparaître le joyau à côté du squelette, on peut accéder à un endroit auparavant invisible.

Et puis la réalisation suit en droite ligne la qualité générale du jeu. Graphismes nickel, musiques qui collent à l'ambiance... Tout est OK.

LA MEILLEURE FAÇON DE CLAQUER

La gestion de la boule de flipper, même si elle n'est pas parfaite, reste tout de même suffisante pour assurer une bonne jouabilité. Très pratique, un password est accessible à tout moment. Et puis on peut jouer à deux (l'un après l'autre, of course). Bref, dans sa catégorie, Dragon's Revenge tient du must. Si le genre vous plaît, vous serez aux anges... ●

éditeur	TENGEN
genre	FLIPPER
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON
notice	NON TESTEE
difficulté	MOYENNE
prix	A B C D E
joueur(s)	1

en résumé

Un flipper étonnant qui vous donnera même l'occasion de délivrer des princesses. L'idée, en plus d'être originale, s'avère excellente.

Chris,
ne fréquente pas les bars que pour boire.

DE VRAIES LITHOS

Les tableaux qui vous invitent à délivrer des amis ou à combattre différentes créatures bénéficient d'un soin tout particulier. Les graphismes sont haut de gamme.

Un univers médiéval dans un flipper

Incroyable, le scénario de Dragon's Revenge se révèle aussi fouillé que celui de nombreux autres jeux sur le marché. Les concepteurs ont réussi à intégrer un véritable monde médiéval-fantastique à leur réalisation. Les différents tableaux, auxquels vous pouvez accéder à partir du plateau principal, vous proposent de délivrer des alliés (deux charmantes jeunes femmes et, rien n'est jamais parfait, un blond guerrier) ou bien de combattre différents monstres. Bref, on se retrouve à effectuer les mêmes actions que celles d'un jeu classique de rôle-aventure. L'idée est géniale. Même si, au fond, cela ne change pas grand-chose (un flipper reste un flipper), on a au moins l'impression d'évoluer et d'aller vers un but bien précis. On ne joue pas seulement la course aux points.

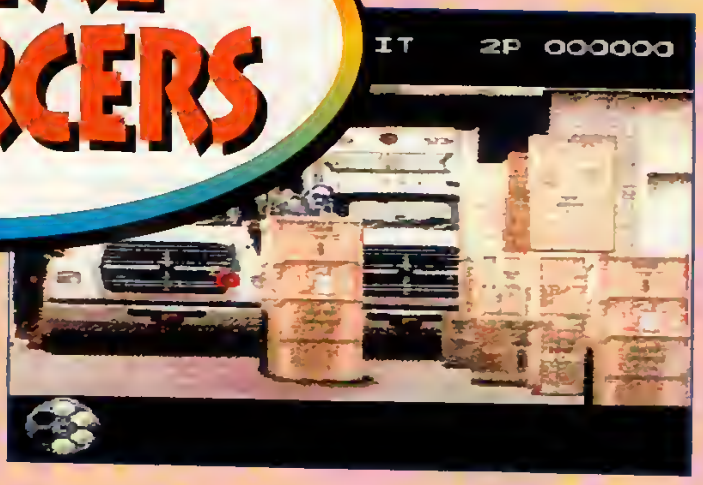
GRAPHISME — 94%
Excellent. Les décors, selon les tableaux, sont variés et très réussis.

SON — 82%
Musiques sympa, un peu soûlantes à la longue. Bon point pour les voix digits.

JOUABILITE — 88%
Honorable. Les sensations ne sont pas les mêmes qu'avec un vrai flipper, mais bon...

DUREE DE VIE — 79%
Les passwords, même s'ils sont très pratiques, réduisent la longévité du jeu.

LETHAL ENFORCERS



Lethal Enforcers n'est pas un jeu à mettre entre toutes les mains. La violence qui dégouline de cette cartouche peut en choquer plus d'un, surtout parmi les fans des Tiny Toon, l'un des succès de Konami.

Après l'épisode de l'épilepsie et de ses conséquences sur les « consommateurs » de jeux vidéo, de nombreuses interrogations se font jour au sujet de la violence véhiculée par certaines cartouches. Mortal Kombat n'a pas fini de donner des armes aux détracteurs des jeux vidéo. Et pourtant, face à Lethal Enforcers, il ne tient pas un round. Si vous recherchez un jeu qui défoule et vide complètement la tête, il n'y a pas de problème : Lethal est fait pour vous. Le but du jeu est des plus primaires. Abattre sans sommation toute la racaille qui pullule dans la ville en épargnant, si possible, les innocentes victimes. Vous vous retrouvez comme au stand de tir d'une fête foraine, face aux ennemis qui apparaissent devant vous.

BRAQUEURS DE BANQUE

Dans le premier stage protégez-vous du dernier boss dans sa fourgonette, en lui renvoyant la monnaie de sa pièce.

Dégommer le « cagoulé » ou prendre la nouvelle arme ? Pour faire les deux, il faut être très rapide.

VISEZ JUSTE !

Un curseur rouge matérialise votre centre de visée. Lorsque l'endroit a été complètement nettoyé, l'écran scrolle vers la droite sans changer de décor. À la fin de chacun des cinq stages, vous aurez à blaster le big boss en tirant sur des poignards, des bombes ou autres feux d'artifices explosifs, qu'il vous balance à

SANG ET TRIPES

Les traces de sang indiquent que vous venez d'être touché. Le trait rouge est la marque des armes blanches. Le rond est l'impact de balles. Soyez rapide pour éviter d'être touché.

la tronche. Rapidité et précision sont de rigueur.
Techniquement, même si l'animation manque de fluidité et la musique trop racoleuse, les graphismes digitalisés sont de bonne qualité et d'un grand réalisme. Mais malheureusement cela ne suffit pas.

LA TECHNIQUE NE FAIT PAS TOUT

Le scénario du jeu est des plus basiques : nettoyer la ville de tous ses parasites, truands, revendeurs de drogue et terroristes de la pire espèce, et la durée de vie n'excède pas une après-midi de dimanche pluvieux. ●

SIX ARMES POUR UN BEAU CARTON

Lorsque ces armes apparaissent, tirez-dessus. Les munitions sont illimitées. Mais dès que vous êtes touché, revenez à l'arme classique.

L'éditeur des Tiny Toon ne joue pas le jeu

Ce nouveau jeu signé Konami est un concentré de violence qui, en aucun cas, ne peut se justifier. Est-ce à cause des graphismes entièrement en digits ? Est-ce parce que Lethal Enforcers est un jeu de tir qui se pratique au pistolet ? Ou bien faut-il chercher les raisons dans les cris de mort qui résonnent à chaque cible touchée ? Toujours est-il que la violence est omniprésente et trop réelle pour qu'elle ait droit de cité chez vous. Ne me demandez pas d'applaudir des deux mains lorsque d'innocentes victimes gisent par terre, touchées par des balles perdues ! Évidemment, vous ne verrez pas une goutte de sang salir votre écran, mais la subjectivité qui se dégage de certaines scènes de combat de rue (au pistolet, fusil ou à la mitraillette) est trop évidente pour être passée sous silence.

GRAPHISME — 78%
Les images digits sont, dans l'ensemble, réussies.

SON — 72%
Des bruitages criants de vérité et une musique très destroy.

JOUABILITE — 70%
Préférez le pistolet au paddle. La manette manque de précision.

DUREE DE VIE — 71%
Les missions sont assez courtes et l'action ne varie pas beaucoup.

Megadrive
LETHAL ENFORCERS

éditeur	KONAMI
genre	TIR
sauvegarde	NON
continue	5
notice	NON TESTEE
difficulté	MOYENNE
prix	A B C D E
joueur(s)	1 ou 2

75%

en résumé

Vous ne serez pas épargné par la violence. À réserver uniquement aux inconditionnels d'hémoglobine sur cartouche...

AXEL,
shoot pas again.

100 90 70 60 50 40 30 20 10 0

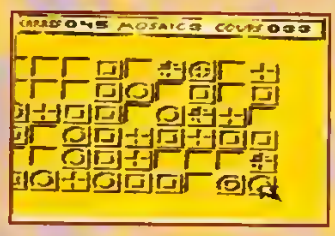
TESSERAE

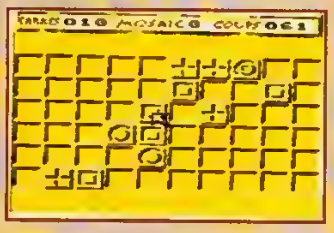
Game Boy

Tesserae, t'essaieras... OK, je vais le tenter ce jeu de stratégie tout plein de symboles mathématiques (ils sont fous ces Anglais !). J'essaierai aussi de vous expliquer... Mais attention ! je ne promets rien...

Une minute de silence pour la tâche ardue qui m'incombe : expliquer comment on joue à Tesserae. Non, pitié, Merci, je ne veux pas faire de cours de maths, j'ai une barre dans la tête, et puis je ne suis pas sûre d'avoir tout compris... Bon quand faut y aller... Enfin, c'est « Tesserae » et non pas « Tarriveras », que ce soit clair.

Vous jouez sur des écrans de mosaïque : chaque carré comporte un symbole (voir l'encadré). Le but du jeu est d'éliminer tous les symboles de l'écran sauf un. On y parvient en déplaçant les mosaïques de façon stratégique. Par exemple





STRATÉGIE D'ATTAQUE

Une base efficace partout : cette mosaïque s'étend sur trois écrans en scrolling. Première étape : dégager les symboles binaires et tertiaires des coins ; en résoudre quelques-uns est de bon augure. Deuxième temps : dégagez les côtés en concentrant les symboles, une croix toute seule dans un coin fera mauvais genre.

Les symboles

Ils méritent bien un encadré pour eux tout seuls... C'est quand même la base du jeu, le minimum de compréhension indispensable à toute action. « 0 + 0 = la tête à Toto » est dépassé et d'au moins dix ans d'études.

Dans Tesserae, les symboles sont de trois types :

Primaire : rond, carré, croix.

Binaire : carré + croix, rond + carré, rond + croix.

Tertiaire : rond + carré + croix...

Ce qui veut dire que chaque carré de mosaïque est occupé par un, deux voire trois symboles.

Un seul symbole : carré primaire.

Deux symboles superposés : carré binaire.

Trois symboles : carré tertiaire.

Le jeu en mode « difficile » comporte énormément de symboles tertiaires, les plus compliqués à faire disparaître ; autant dire qu'il est réservé (dixit la notice) aux experts et grands masochistes. Je les trouve assez clairvoyants chez Gametek.

En associant les symboles identiques, on en fait disparaître d'autres : c'est le but.

La quête du Graal, vous n'en auriez pas déjà entendu parler ?

L'écran d'options. On joue sur une mosaïque, seul ou en tournoi sur neuf tableaux.

Game Boy

TESSERAE

éditeur
GAMETEK

genre
REFLEXION

sauvegarde
NON

continue
INFINI

notice
BONNE

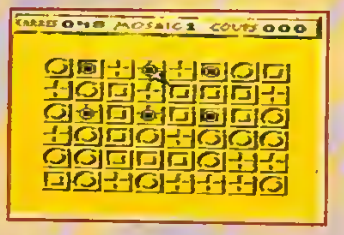
difficulté
DIFFICILE

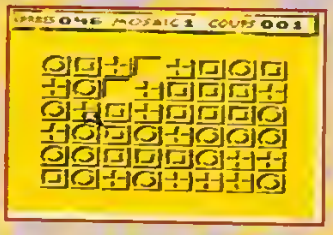
prix
A B C D E

1
joueur(s)

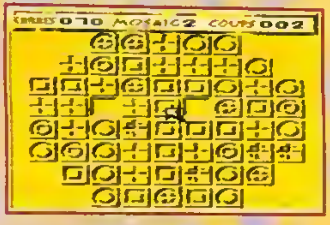
DÉMONSTRATION

Les points noirs indiquent tous les déplacements possibles. Ne compliquez pas et faites un mouvement de base : déplacez la croix sur une autre croix. Deux symboles en moins.

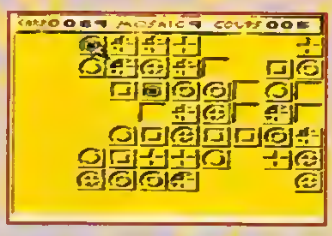


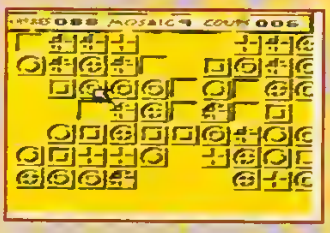


Plus compliqué : résolution d'un symbole binaire. Passez le carré de gauche à droite du symbole, vous effacez le carré superposé à la croix et il ne reste plus qu'une croix, primaire et facile à éliminer.

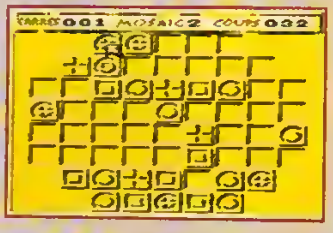


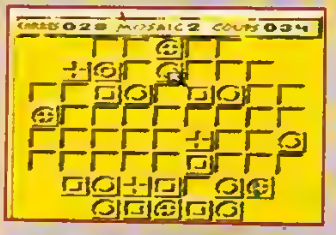
Il ne faut pas hésiter, surtout quand c'est hard, à créer de nombreux symboles binaires. Par exemple, si je superpose un rond à un carré, cela me permet de rendre binaire le symbole tertiaire intermédiaire. Prise de tête !

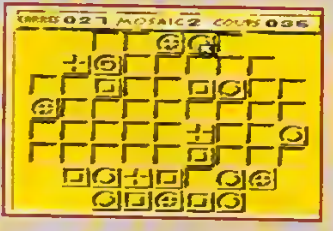


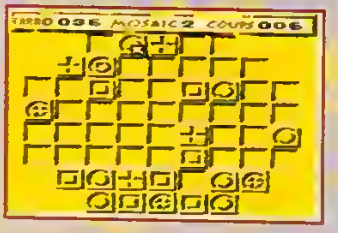


Décomposition d'une action : éliminez le deuxième symbole binaire du haut de l'écran (croix dans rond) en passant son semblable de gauche par-dessus. Après, ramenez le rond (placé sous la croix du milieu de l'écran) en dessous du symbole binaire restant du haut. La diagonale de ronds ainsi formée vous permet d'en déplacer un à droite du binaire. Il ne reste plus qu'à simplifier en passant le rond par-dessus : il ne reste qu'un rond et une croix très primaires.









en superposant des symboles identiques, mais aussi en résolvant les symboles binaires et tertiaires (en les simplifiant par des déplacements judicieux) ou bien en en créant dans une stratégie future (qui me dépasse déjà). Différents déplacements sont indiqués à partir d'une seule mosaïque. En cas d'erreur, pas de problème : vous pouvez rejouer tous vos coups précédents avec le bouton B. Cette pratique est plus que courante, et on n'a de cesse de s'améliorer car, finalement, ce jeu est dément (il le rend aussi), crispant, prise de tête et tous synonymes. Mais en s'accrochant un peu, le temps de commencer à comprendre, même les non-mordus de jeux de réflexion y prendront goût. Surtout que la stratégie est en deux temps : une fois que vous aurez réussi à éliminer tous les symboles sur tous les tableaux à tous les niveaux (joueur X, an 2015), vous n'aurez plus qu'à tout recommencer en faisant le moins de déplacements possibles. C'est le second challenge du jeu. Vous essaierez ? ●

en résumé

Un très bon jeu de réflexion très difficile dans la lignée de Ishido et Shangai. Insomniaques et surdoués se jetteront dessus.

Miss Méningite,
n'a pas encore tout compris.

GRAPHISME 85%
On voit tout bien. Heureusement, c'est déjà assez compliqué...

SON 85%
Aucune distraction musicale, on cogite en silence. C'est ce qu'il faut.

JOUABILITE 85%
Très jouable une fois le principe compris. Vous avez combien de QI ?

DUREE DE VIE 90%
Ne dépassez pas la dose d'aliénation. Durée proche de l'infini.

85%

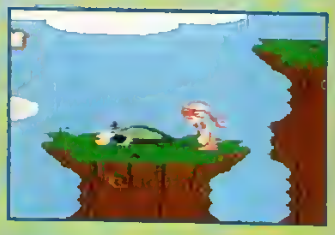
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

REN AND STIMPY

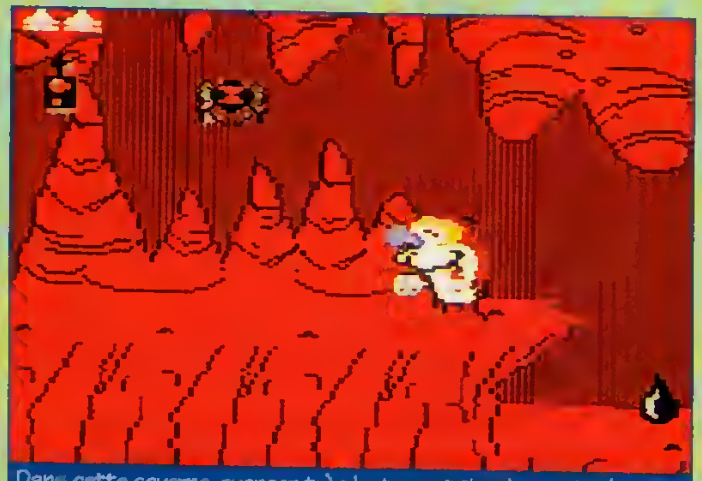
Deux persos rigolos pour un jeu sympathique et très joli, que demander de plus ? Une augmentation...

Pour que vous soyez tout de suite dans le jeu, vous devez vous familiariser avec les deux héros. Sachez donc que Ren est le chihuahua excité passé sous une tondeuse et Stimpy le gros chat dodu. Un chien deux fois plus petit qu'un chat, étrange... Ren et Stimpy ont trouvé dans leur maison des traces de yak. « Qu'est-ce qu'un yak ? » me demanderez-vous. C'est une sorte de gros bison (la preuve qu'avec Player One on en apprend tous les jours). Bref, nos deux amis décident de partir à la recherche de cet animal pour le ramener chez eux. Comme toujours, ils vont affronter des ennemis, pour certains drôles, comme le putois qui lance des pets meutriers. Les boss sont très impressionnants et très hargneux.

QUOI MA GUEULE !
Quelques exemples parmi un grand nombre de mimiques des deux persos. Le chihuahua est beaucoup plus expressif que le chat et c'est mon préféré.



OK, je reste avec mes nouveaux amis. Allez, vous venez Ren et Stimpy, on va regarder votre jeu de plus près.



Dans cette caverne, avancez très lentement car des araignées surgissent de partout, des gouttes mortelles tombent des stalactites.

NERVEUX, MOI ? JAMAIS !

Vous jouerez avec les deux persos, l'un prenant l'autre dans sa poche. Même si ce jeu est excessivement classique, les tronches des persos valent le détour. Lorsqu'il se fait toucher, Ren sort des yeux exorbités, quand il termine un level, il entame une danse de Saint-Guy à faire pâlir Fred Astair.

REN AND STIMPY

éditeur
SEGA
genre
PLATE-FORME
sauvegarde
PASSWORD
continue
NON
notice
NON TESTEE
difficulté
MOYENNE
prix
A B C D E
1
joueur(s)

83%

LES BOSS

Face au serpent qui vous crache du venin, esquivez ses jets et comptez-en le nombre. Le grizzli est difficile à vaincre car il est très rapide et vous saute dessus brutalement.

Soyez prudent, ce lézard vous lance du venin. Les cactus vert clair vous jettent des petites boules. Un vautour laisse tomber ses œufs.

Si vous faites une pause, vous devrez attendre quelques secondes avant de reprendre, juste le temps de surprendre le chihuahua hystérique se grattant les fesses ou Stimpy, le chat débonnaire, se servir un petit verre de remontant.

DÉGAINEZ GRIFFES ET CROCS

Vous aurez aussi des options à glaner pour obtenir plus de points. Vous croiserez, n'importe quand, un crocodile qu'il faut éliminer très vite pour avoir un 1up. C'est une des rares fois où l'on a envie d'avancer pour voir le prochain gag. Bon, je vous laisse, ils m'attendent. Ne t'énerve pas, Ren, j'arrive. ●

LES BONUS

L'astuce est de tirer tout le temps partout, car certaines options sont invisibles. La plupart sont des points, d'autres de nouveaux tirs.

En résumé

Un chihuahua hystérique et un gros chat bien brave avec des tronches hilarantes... on est loin des héros musclés et virils.

Mahalia,
Ren me rappelle quelqu'un...

D'où viennent ces deux persos ?

Ces deux héros rigolos sont américains. Ils officient chaque samedi matin à la télévision dans un cartoon-show décapant qui ne s'adresse pas uniquement aux enfants. En effet, l'humour ravageur, absurde, à la Monthy Python, fait aussi hurler de rire les adultes. Les deux personnages ont des caractères très opposés. Autant l'un, Ren, est hyper nerveux, autant l'autre, Stimpy, est calme limite niais. Au départ, ce n'était qu'une série de six épisodes, mais le succès remporté a amené les producteurs, Nickelodeon, à rempiler avec le créateur, John Kricfalusi, pour une vingtaine d'épisodes. Il existe aussi des comics sur ces héros. Et comme les Américains ne font pas les choses à moitié, ils ont créé les tee-shirts à l'effigie de Ren et Stimpy. Ce chat et ce chien sont vraiment en passe de devenir les prochaines stars des cartoons. Vivement leur arrivée en France !

GRAPHISME 82%
Les décors sont assez beaux.
Les sprites sont très bien dessinés

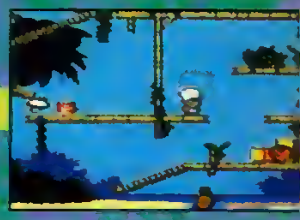
SON 78%
Les musiquettes changent à chaque tableau et collent tout à fait au style du jeu.

JOUABILITE 91%
Le perso répond hyper bien.
La jouabilité est vraiment impeccable.

DUREE DE VIE 78%
Le jeu est relativement simple mais les boss sont assez coriaces.

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

ViteVu



SUPER NINTENDO

Terminator 2
Judgement Day

prix A B C D E

39%

éditeur	ACCLAIM
genre	COMBAT
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Les adaptations de film sont de plus en plus fréquentes. Plus un film a au succès, plus il a de chances de se voir adapté. Terminator 2 débarque donc sur Super Nintendo. Autant T2 Arcade Game (qui sort en février) a l'air sympa, autant cette cartouche est affligeante. Huit des plus grandes scènes du film sont reprises, ce qui aurait pu être une bonne idée vu la qualité du film, mais T2 n'est qu'un beat them up ringard. Le jeu ne tient pas du tout la route et se révèle franchement sans intérêt. Si le film a bénéficié de moyens fabuleux, ce n'est visiblement pas le cas du soft...

Chris

MASTER SYSTEM

Spiderman
Return of the Sinister Six

prix A B C D E

50%

éditeur	ACCLAIM
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Avec Spiderman c'est toujours la même histoire. À vouloir se mêler de ce qui ne le regarde pas, il s'attire les pires ennuis. Cette fois, il doit lutter contre le gang du docteur Octopus qui veut dominer le monde. Notre arachnéen devra combattre les cinq porte-flingues du docteur Electro, le Monsieur 100 000 volts de la bande Sandman, Mysterio, Vulture et le bouffon. Scénario traditionnel, décors laids à vomir, musique sans âme, jouabilité douteuse, en bref, un jeu dont on se passe à moins d'être aussi fan de Marvel que notre ami Matt Murdock.

Axel

GAME GEAR

Sonic Chaos

prix A B C D E

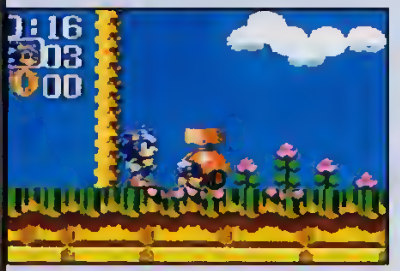
72%

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Les émeraudes du Chaos ne sont plus dans la grotte Septentrionale !» s'exclame Sonic en soupçonnant, forcément, un mauvais coup de l'infâme Dr Robotnik son ennemi de toujours.

C'est un sacré scénario que nous propose encore une fois Sega dans cette nouvelle aventure mettant en scène ses deux protagonistes préférés : Sonic et Tails. Nos deux amis devront une fois de plus récupérer les sept émeraudes du Chaos et déjouer les plans diaboliques de l'ignoble Dr Robotnik. Le jeu vous propose d'incarner, au choix, Sonic ou Tails. L'un et l'autre possèdent des capacités particulières : Sonic peut courir très vite tandis que Tails se sert de sa queue pour voler.

Les sept émeraudes du Chaos se trouvent dans les éternels special stages que vous atteindrez lorsque vous franchirez la fin de chaque niveau avec un minimum de cinquante anneaux. Les fins de niveau sont agrémentées par des boss qui, pour une fois dans les aventures de Sonic, ne se ressemblent pas les uns, les autres.



Les graphismes sont très travaillés et l'animation se révèle sans reproche (notons toutefois que Sonic est moins rapide que d'habitude).

Le jeu n'est pas excellent mais cependant il tient bien la route, même s'il est d'une facilité déconcertante en regard des autres épisodes. Une cartouche un peu décevante, surtout conseillée aux farouches admirateurs de Sonic.

Arnaud

PIERRE LE CHEF (Super Nintendo)

LE ZOOM DE VITE VU

Attrapez le filet, sautez sur les légumes et enfermez-les.

MASTER SYSTEM

The Ottifants

prix A B C D E

78%

éditeur: SEGA
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: PASSWORD
continue: INFINI

The Ottifants est un jeu adorable mettant en scène une sorte de petit éléphant avec des couches. Ce bébé héros pense que son papa a été kidnappé alors que ce dernier est seulement en retard. Il part donc à sa recherche et rencontre de drôles d'ennemis. Notre petit ami se sert de sa trompe pour tirer mais aussi pour amener des objets vers lui. C'est un jeu de plate-forme classique avec toutes sortes d'options à glaner. Les décors sont assez simples et très colorés et la jouabilité est très correcte. En somme, un jeu sympathique et très mignon.

Mahalia

MEGADRIVE

The Ottifants

prix A B C D E

53%

éditeur: SEGA
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: INFINI

Si vous vous demandez ce qu'est un ottifant, ne cherchez plus, nous avons la solution. C'est une sorte d'éléphant à deux pattes avec une super trompe qui aspire des objets et lance des petites boules. Bruno, un bébé ottifant, part à la recherche de son papounet. Il doit récolter des friandises pour pouvoir passer au monde suivant. Cette version Megadrive est très décevante. Les graphismes sont laids, la jouabilité proche du niveau zéro, et on ne contrôle pas du tout le personnage. Rien à voir avec la version de la Game Gear qui elle était vraiment attractive.

Mahalia

SUPER NINTENDO

Pierre le Chef

prix A B C D E

72%

éditeur: MINDSCAPE
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 2
sauvegarde: NON
continue: NON

À table ! Mais non, je ne parle pas de toi, Pierre ! — notre rédac chef — mais du chef cuisinier. Pierre le Chef est un jeu qui met en appétit. Justement, notre cuistot a pas mal de problèmes : au moment d'ouvrir le frigo, tous les légumes se font la malle. Le voilà donc parti dans un grand nombre de pays pour récupérer ces gros végétaux récalcitrants.

À chaque début de tableau, Pierrot le toqué de la cuisine doit trouver le filet pour attraper tomates, champignons et autres patates. Si le principe paraît un peu simple, le jeu ne l'est pas pour autant à cause du temps qui vous est compté.

De plus, au fur et à mesure de votre avancée, quelques légumes haineux en voudront à votre toque : des tomates rageuses vous lancent leur jus mortel, des patates mauves vous avalent ou vous écrasent... Un autre cuisinier jaloux vient ouvrir la cage aux légumes.

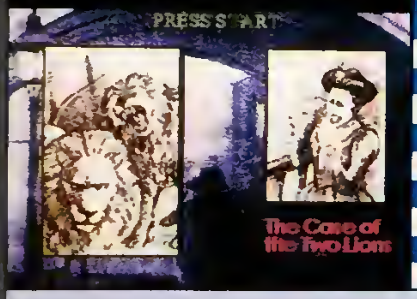
Ce soft est parsemé de petits plus sympathiques comme un téléporteur, ou des portions de sol qui vous éjectent n'importe où. Mais s'il est très mignon, avec des persos originaux, il est aussi un peu lassant, le principe ne variant jamais. La réalisation est très soignée, les décors de fond de toute beauté et les musiques en corrélation avec le pays traversé. Vous pouvez commencer au début ou au milieu du jeu, c'est-à-dire quatre tableaux plus loin. Avec Pierre le Chef, une chose est sûre, on regarde les légumes d'un autre œil.

Mahalia

ViteVu

MEGA CD

Sherlock Holmes 2



prix A B C D E **70%**

éditeur	SEGA
genre	ENQ. POLICIERE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Vos qualités de détective vont être mises à rude épreuve avec ce second volume des passionnantes aventures de Sherlock Holmes. Vous devrez y mener à leur terme trois enquêtes.

Comme dans l'épisode précédent, vous pourrez interroger les personnes de votre choix et visiter des lieux en fonction des indices trouvés.

Les interviews donnent lieu à des séquences animées en images vidéo. On a l'impression d'être dans un véritable film. Les instruments à votre disposition pour vos recherches (répertoires, journaux...) sont représentés sous forme d'icônes, ce qui est très pratique pour les sélectionner. Pas question de se perdre dans des dizaines de menus...

Le gros handicap du jeu, c'est la langue de Shakespeare. Eh oui ! Sherlock Holmes est totalement en anglais. C'est vrai que, en soi, ce n'est pas vraiment un défaut, mais si ça ne dérange pas dans les scènes de recherche (images fixes), qui bénéficient de textes à l'écran, cela devient très ennuyeux. Tant pis pour ceux qui ne parlent pas cette langue ! Les scènes vidéo ne proposent absolument aucun sous-titrage. Au niveau pratique, signalons que vous pouvez sauvegarder une affaire à n'importe quel moment de la partie, ce qui permet de mener les trois enquêtes en parallèle. Sherlock Holmes, malgré ses qualités, ne ravira que les fans d'enquêtes policières totalement bilingues. Pour les autres, le jeu se révèle malheureusement inabordable.

Terry

GAME BOY

Chuck Rock

prix A B C D E **50%**

éditeur	SONY
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	INFINI

Vous vous souvenez forcément de Chuck Rock, l'homme préhistorique qui avait sévi sur Megadrive, Mega CD et Super Nintendo. Le voilà qui apparaît à présent sur Game Boy.

L'histoire est la même que d'habitude, il part à la recherche de sa petite femme qui a été kidnappée par des affreux. Notre héros utilise un procédé quelque peu spécial pour éliminer ses ennemis puisqu'il leur donne un grand coup de bide. Il faut dire qu'il doit s'enfiler facilement son pack de bière par jour.

Ce qui faisait l'intérêt de ce jeu sur les autres versions était l'humour, l'originalité des persos et la beauté des décors.

Sur la portable noir et blanc Nintendo, on ne retrouve aucun de ces éléments, et c'est bien dommage.

On a du mal à voir les ennemis car les graphismes sont extrêmement confus, et il est bien sûr difficile de les blaster car il faut se trouver à bonne distance de l'adversaire ce qui est loin d'être évident.

De plus, autrefois, Chuck Rock était aidé par des dinosaures pour passer certains endroits, or dans cette version il monte sur une sorte de jet d'eau, ce qui n'a absolument plus aucun rapport avec la préhistoire. Bref sur la Game Boy ce soft ne présente que peu d'intérêt et l'esprit préhisto-rigolo qui fait son charme a bien décliné. La jouabilité laisse aussi à désirer car lorsqu'il saute, l'ami Chuck rebondit une fois. Bref c'est un bide aussi volumineux que celui du héros.

Mahalia

SHERLOCK HOLMES 2 (Mega CD)

LE ZOOM DE VITE VU

Les animations d'images vidéo forment de véritables films.

GAME BOY

Sensible Soccer

prix A B C D E — 60%

éditeur	SENSIBLE SOFTWARE
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	2
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON

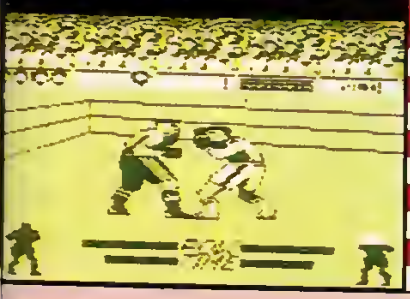
Chiche que je vous reparle des mésaventures footballistiques de notre chère équipe de France ? Vous savez, nos onze brillants sportifs... lamentables ! Tout comme cette adaptation sur Game Boy de l'un des jeux de foot les plus novateurs sur micros et consoles confondus. Injouable car illisible, on frise le grotesque lorsqu'un des joueurs part balle au pied. Ce n'est plus qu'une traînée blanche du fait d'un phénomène de rémanence inadmissible à ce niveau de la compétition ! Consolez-vous en jouant à Goal sur Game Boy, le meilleur dans sa catégorie.

Axel

GAME BOY

Muhamad Ali

prix A B C D E — 48%



éditeur	VIRGIN
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON

Muhamad Ali est un jeu de boxe. De ce côté-là pas de surprise. En revanche, beaucoup seront déçus, car cette cartouche appartient hélas à la famille des « sans intérêt ». Rappelons que la boxe est un sport où, sans technique, on se fait obligatoirement écraser. Et c'est là que le problème survient : cet aspect a été complètement occulté dans le jeu pour ne laisser place qu'au côté bourrin de ce noble sport. On frappe au petit bonheur la chance sans trop comprendre et, au bout d'un moment, boum ! votre adversaire est au tapis. Bref, c'est nul. Allez Mohamed, au lit !

El Didou

GAME BOY

Pinball Dreams

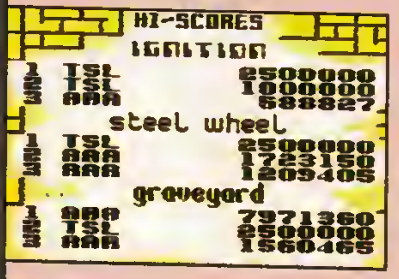
prix A B C D E — 68%

éditeur	GAMETEK
genre	ARCADE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	INFINI

Ce jeu a connu son heure de gloire sur micro, grâce à la fluidité de l'animation et une musique de choix.

Sur Game Boy, Pinball Dreams a conservé ces deux atouts principaux. Mais ce n'est pas assez, pour les critères d'aujourd'hui. Le jeu est très réaliste, trop. Sur la monochrome, je pense pas annoncer un scoop, on n'a déjà pas la couleur : un flipper sans couleurs, sans dessin de fond hallucinant, ça perd une grande partie de son charme. Alors si en plus le jeu se contente de singer un flipper de café sans rien apporter, tout ça paraît bien pauvre. On aurait voulu des ventilos, quelques canons à mater, des piafs qui passent, n'importe quoi de délirant.

Pour les accros du flipper, ceux qui sont capables de jouer à perpète pour augmenter leur score, le jeu remplit noblement sa tâche. Vous aurez le choix entre trois flippers : Ignition, Steel Wheel et Graveyard.



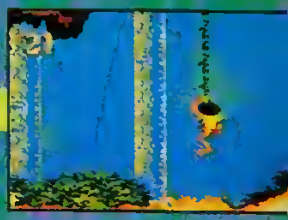
On retrouve les options classiques du style : bumpers, capture, extra ball, jackpot. On peut même faire tilter l'engin en le secouant (bouton B). Plutôt sympathique. Malgré ça, le tout se révèle très facile et assez rapidement lassant. Faut être créatif bon sang !

Des jeux comme Devil Crash sur NEC ou Dragon's Revenge sur Megadrive sont quand même autrement plus novateurs.

Sur console, on n'a déjà pas le « toucher » qu'au moins, il y ait quelque chose en plus !

Miss T.N.T.

Vite Vu



MASTER SYSTEM
Desert Strike

prix A B C D E — 79%

éditeur	TENGEN
genre	TIR
nombre de joueurs	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON

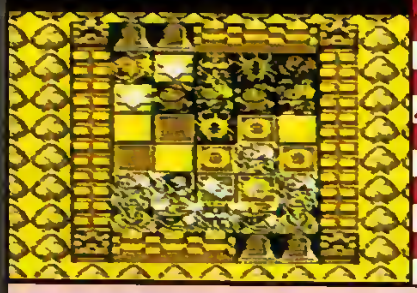
Toute ressemblance avec des lieux, des personnes ou des événements actuels ou passés serait totalement fortuite... Cet avertissement aurait très bien pu prendre place dans le générique vu la similitude des missions proposées avec celles de la guerre du Golfe.
On se refait le dernier conflit « Tempête du désert » dans son salon. Comme ça, tout le monde pourra dire « J'y étais ! » Oublions le scénario franchement guerrier — faire la peau d'un psychopathe genre dictateur irakien — et attachons-nous plutôt à l'aspect ludique.

Aux commandes d'un hélicoptère dernier cri, armé jusqu'aux pales, vous devez détruire les objectifs ennemis (usines, radars, aérodromes...) et ramener vivants un maximum d'otages ainsi que des espions.
Le contrôle de l'« oiseau de feu » se révèle particulièrement délicat : l'engin, en effet, se déplace dans un univers en fausse 3D.

Le réalisme y gagne beaucoup mais les fausses manips au début sont légion. Contrairement aux versions Super Nintendo et Megadrive, ici, vous ne bénéficierez pas de la carte qui détaille les emplacements ennemis. Vous ne pourrez vous fier qu'à votre bonne étoile.
Et comme il faut un minimum de stratégie pour atteindre les objectifs, cela devient extrêmement dur. Techniquement, la Master System s'en tire plutôt bien. À vous de voir, maintenant, si ce type de jeu est votre tasse de thé...

Axel

GAME BOY
Castle Quest



prix A B C D E — 65%

éditeur	HUDSON SOFT
genre	ACTION/REFLEXION
nombre de joueurs	2
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON

Pour vous donner une idée, ce jeu se situe entre le jeu d'échecs et le combat à mort... En effet, vous devez déplacer vos pièces sur un échiquier mais, pour prendre la place d'une pièce adverse, il faut la défier dans un combat de cartes, le hasard désignant le vainqueur. Autre solution, l'utilisation de la magie. Si cette option est dévastatrice, savoir s'en servir n'est pas simple ! Le but est de prendre le roi de l'adversaire (que ce soit la machine ou un camarade). Le principal défaut de ce jeu est qu'il favorise un peu trop la chance : bof !

Calimero

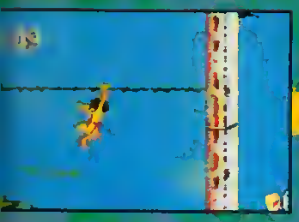
SUPER NINTENDO
Art of Fighting

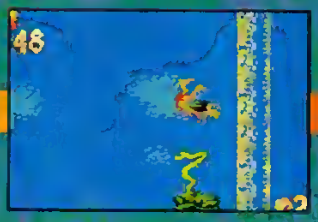
prix A B C D E — 60%

éditeur	TAKARA
genre	COMBAT
nombre de joueurs	2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Adaptation de l'impressionnant jeu de combat de la Neo Geo, Art of Fighting Super Nintendo souffre de la comparaison avec la version originale. Graphisme, musique, jouabilité... la réalisation dans son ensemble s'avère médiocre. Les capacités des deux consoles ne sont pas les mêmes, c'est vrai, mais il semble évident qu'un plus gros effort aurait pu être accordé au niveau de la réalisation. Les combats manquent singulièrement d'ardeur et sont assez « mous ». Pour un jeu de combat, c'est le comble ! SF II Turbo reste décidément indétrônable.

Chris





LE LIVRE DE LA JUNGLE (Game Gear)

LE ZOOM DE VITE VU

Décidément, Mowgli s'agrippe où il peut pour rester en vie.

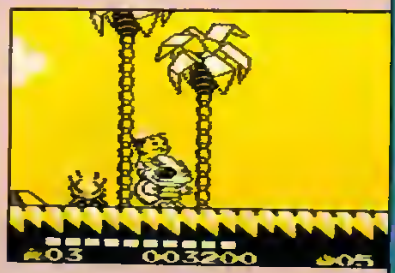
GAME BOY

Adventure Island 2

prix A B C D E — 80%

éditeur: HUDSON SOFT
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: PASSWORD
continue: INFINI

Je vous préviens tout de suite, il faut que ce soit bien clair entre nous, je vais être d'une subjectivité sans précédent. Car je les entends d'ici, les aigris (non, n'insistez pas, je ne donnerai pas de noms), qui vont crier haut et fort : « Oui, tout ça, encore des plates-formes, tout ça, encore un type qui doit aller sauver sa petite copine qui a été capturée par je ne sais quel vilain, tout ça ! »

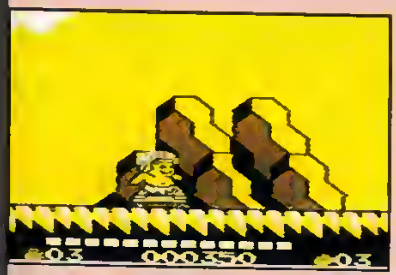


À ceux-là, je répondrai d'une part par le mépris, mais aussi en leur disant que ce jeu, je l'aime d'un amour « que c'est pas possible de le dire »... Pourquoi ? Parce que c'est amusant, déjà.

Ensuite, parce que même si les continue sont infinis, c'est long (six mondes avec plein de niveaux) et loin d'être très facile.

Et enfin, parce que les graphismes sont d'une grande clarté malgré la monochromie et que les décors sont travaillés.

Bien sûr, on retrouve les éléments habituels : les armes à récolter (qu'on peut garder pour les niveaux suivants), les 1up à trouver, les méchants à tuer et les entrées de salles cachées à découvrir...



Petit trait d'originalité, de gentils dinosaures sont là pour nous seconder dans ce dangereux périple (original les dinosaures en ce moment, non ? Et puis ce n'est pas mode du tout !).

Bref, ce soft est fluide, dynamique et je le conseille plus que vivement à tous ceux qui ont passé de longs et inoubliables moments pour venir à bout du premier épisode.

Caliméro

GAME GEAR

Le Livre de la Jungle

prix A B C D E — 90%

éditeur: VIRGIN
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Le Livre de la jungle sur Game Gear est encore mieux que sur Master System : l'animation est bien plus fluide. Fini la décomposition saccadée des mouvements de Mowgli. Les persos du film sont tous là, de Bagheera à Baloo en passant par Louie et Shere Khan (le tigre à éliminer). Mowgli traverse onze niveaux en collectant des diamants roses ou en se battant contre des boss. Les régimes de bananes filent les options comme le boomerang, le multi-tir, le cœur de vie ou le 1up. Les graphismes sont super beaux, la musique sympa et les continue rares.

Miss VTM

NES

Alfred Chicken

prix A B C D E — 18%

éditeur: MINDSCAPE
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: 3

Le nom de la rubrique « Vite Vu » prend, pour ce jeu, une autre dimension. Il faut voir Alfred Chicken vite, très vite. Quelques secondes suffisent pour découvrir que ce soft est vraiment sans intêret, et encore, le mot est faible. Au départ, on se demande si ce n'est pas un jeu qui date de plusieurs décennies, après on interroge les autres testeurs pour savoir si par hasard, on ne serait pas le premier avril. À la fin, on rigole franchement. Les graphismes sont ignobles, la jouabilité inexistante et la musique à se tordre de rire. Allez, on oublie cette erreur vite fait.

Mahalia

ViteVu

MASTER SYSTEM
Zool

prix A B C D E — 65%

éditeur	GREMLIN
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

La Master a droit à son Zool ! Hélas, la jouabilité n'a pas été améliorée. Zool speede moins mais continue de sauter au hasard, sans parler des glissades perpétuelles qui rendent tout mouvement approximatif. Les niveaux sont différents de ceux de la Megadrive mais les décors identiques : monde de bonbons, de hi-fi, on déplore trop de gros blocs peu esthétiques. But du jeu : récupérer 99 objets par zone et trouver la sortie. Des options Z sont disséminées : invincibilité, double Zool ou super saut. Pas mal de passages secrets à découvrir. Le jeu est moyen. **Miss testeuse d'eproms**

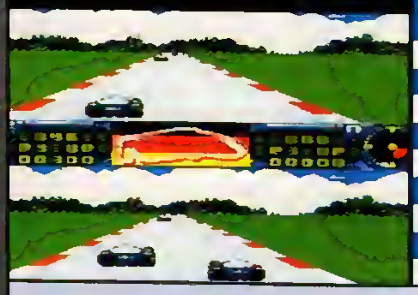
GAME GEAR
F1

prix A B C D E — 72%

éditeur	DOMARK
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	2
sauvegarde	NON
continue	NON

Après la Megadrive et la 8 bits, F1 débarque sur portable. Portrait conforme de son homologue sur Master, ce jeu en conserve les grandes lignes. Vous pouvez participer à huit courses différentes en mode « arcade » ou « grand prix » en affrontant les meilleurs tels que Prost, Hill, Patrese... La jouabilité est bonne, les décors corrects, seul le son est un ton en dessous. On regrettera tout de même que, au contraire de la version MD, F1 ne procure pas une plus grande sensation de vitesse. Il apparaît vraiment difficile de programmer une véritable simulation auto sur portable. **Terry**

MASTER SYSTEM
F1



prix A B C D E — 72%

éditeur	DOMARK
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	2
sauvegarde	NON
continue	NON

F1 nous propose — et c'est une excellente idée — les vrais noms des pilotes, des écuries et des circuits (même s'il y a quelques manques). Ce qui est assez frustrant, par contre, c'est de ne pas pouvoir les sélectionner. Votre écurie porte le nom de l'éditeur. Bénéficiant d'une bonne jouabilité et de décors acceptables, F1 vous permet même de jouer à deux simultanément. Au niveau du son, on a seulement droit à des bruits de moteurs et à des crissements de pneus. Une simulation sympa mais sans plus, à réserver aux amateurs du genre. **Terry**

MASTER SYSTEM
Streets of Rage II

prix A B C D E — 55%

éditeur	SEGA
genre	COMBAT
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	INFINI

Le jeu à deux de la version Mega D est passé à l'as : on revient à la base, avec un mode à un seul joueur. Trois combattants en revanche : Axel le maître en arts martiaux, Blaze la judoka canon, et un petit nouveau, Skate, dit le Black sur roulettes. Chacun possède ses propres caractéristiques de saut, force, etc. et dispose d'une bonne variété de coups. Vous, vous appuyez toujours sur le même bouton... sauf pour leurs deux coups spéciaux, assez bien rendus. À part ça, la baston sur 8 bits, c'est pas terrible... **Miss VTM**

Player one AU TELEPHONE

JOUEZ AU 36 68 77 33

3668 : 2,19 F la minute / 3670 : 8,76 F l'appel + 2,19 F la minute

ET GAGNEZ DES JEUX POUR VOS CONSOLES

ÊTES-VOUS VRAIMENT INCOLLABLE EN MATIÈRE DE JEU VIDÉO ? TESTEZ VOS CONNAISSANCES ET GAGNEZ DES JEUX POUR VOS CONSOLES !

Ce mois-ci :

PANG

CASTLE QUEST

FELIX THE CAT

ADVENTURE ISLAND II

COSMIC SPACEHEAD

Sur Megadrive, Game Gear ou Master System

POUR PARTICIPER À TOUS LES CONCOURS DE PLAYER ONE, COMPOSEZ ÉGALEMENT LE 36 68 77 33.

Codemasters

GAME BOY

Vous êtes coincé dans un jeu ? Vous voulez la solution dans les 48 heures ?

Téléphonez au 36 70 77 33 la hot line de Player One

ViteVu

GAME BOY

Gear Work

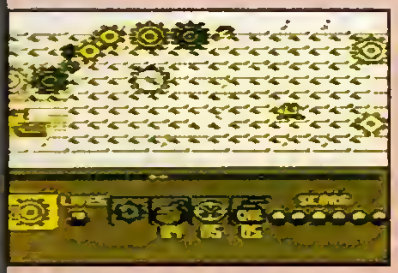
prix A B C D E

68%

éditeur: SONY
genre: REFLEXION
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: PASSWORD
continue: NON

Vous aimez vous prendre la tête sur des jeux de réflexion ? Eh bien voilà une nouvelle cartouche qui va vous rendre heureux : Gear Work. L'objet est un engrenage, le but, en assembler plusieurs afin de les faire tous tourner. Je vous entends déjà, bande de mécréants : « C'est super facile, pas de problème. » Je vous signale simplement, à titre d'infos (!) que les engrenages par définition ne tournent pas tous du même côté. En plus les programmeurs ont un peu corsé le jeu. En effet certaines roues ne vont pas ensemble. On fait moins les malins. Ce n'est pas tout, il y a aussi des méchantes bêbêtes qui rongent vos essieux.

Plus vous avancez dans les tableaux, moins il y a d'essieux. Vous devez donc trouver les bonnes combinaisons. Inutile de vous préciser que votre temps est compté, gnark, gnark ! À la base le principe paraît amusant, original et nouveau (ça nous change un peu de l'éternel Tetris).



Seulement force est de constater que, sur Game Boy, le résultat n'est pas des plus engageants. Je n'ai rien contre cette portable, au contraire. Mais pour que le soft soit jouable, les graphismes nécessitent autant de minutie que de précision.

Or sur l'écran à cristaux liquides, ce n'est pas le cas. Gear Work pourrait être un grand jeu de réflexion mais son intérêt est gâché faute de clarté. On ne différencie pas les engrenages qui tournent de ceux qui demeurent immobiles.

Mahalia

GAME GEAR

Strider Returns

prix A B C D E

72%

éditeur: US GOLD
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Après les versions Megadrive et Master System, Strider termine son tour de chant sur la Game Gear. Ce jeu de plate-forme, très original dans sa réalisation il y a quelques années, n'a pas pris une ride. On blaste toujours autant, avec des armes aussi différentes que les shurikens et la célèbre épée de monsieur Musclor. Ses cabrioles restent très impressionnantes. Le reste n'est que littérature. Délivrer une créature de rêve et traverser cinq mondes peuplés de créatures « heavy métaliennes », ça n'a rien de bien original. C'est le lot de tout héros qui aurait des muscles à la place du cerveau. La version Game Gear ne m'a pas laissé un souvenir impérissable. Ce type de jeu, qui se veut spectaculaire et basé sur des animations renversantes, est à l'étroit sur une portable. Les graphismes manquent de profondeur et la musique a du mal à s'exprimer pleinement. De plus Strider a la réputation d'être un jeu relativement difficile.

Le personnage exécute de nombreuses acrobaties qui demandent un bon entraînement avant qu'il obéisse à vos ordres. Enfin, les monstres que vous venez de détruire réapparaissent au bout de quelques secondes. Un goût d'éternel recommencement. Même avec les cinq vies et l'option continue, il faut être un véritable acrobate du paddle pour parvenir à la fin de l'aventure.

À moins de vouloir créer un fan club de Strider Man, l'achat de cette cartouche n'est pas forcément une priorité.

Axel

Chez SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS ☎ 36.685.686*+ (24 H/24 - 7 J/7)

OUVERTURE **37, cours Guynemer 60200 COMPIEGNE ☎ 44.20.52.52**

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

CADEAU** 1 adaptateur secteur

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SHINOBI	99 F	MICKEY MOUSE	159 F
STREET OF RAGE	149 F	PRINCE OF PERSIA	189 F
SUPER KICK OFF	149 F	SONIC 2	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	269 F	DONALD DUCK 2	269 F
DESERT STRIKE	269 F	FORMULA 1	269 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 289 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

AZTEC ADVENTURE	59 F	KICK OFF	89 F
SHINOBI	59 F	TERMINATOR	89 F
TRANSBOT	59 F	TENNIS ACE	99 F
GLOBAL DEFENSE	79 F	MICKEY MOUSE	139 F
GOLDEN AXE	79 F	SONIC	139 F

MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + jeu		ALTERED BEAST	695 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + jeu		SONIC	499 F
MANETTE MEGADRIVE (neuve)	69 F	PRO PAD (transparente)	149 F
GAME-GENIE (neuve)	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS	49 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	59 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F
SONIC	79 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	249 F
STREET OF RAGE	99 F	DAVIS CUP TENNIS	275 F
F22 INTERCEPTOR	149 F	FATAL FURY	275 F
KID CHAMELEON	149 F	FLASHBACK	275 F
MICKEY MOUSE	149 F	ALADDIN	314 F
TERMINATOR	149 F	MORTAL KOMBAT	349 F
ALIEN III	199 F	STREET FIGHTER 2'	389 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ETERNAL CHAMPION	TEL	SONIC SPINBALL	449 F
FIFA SOCCER	449 F	WINTER OLYMPICS	TEL

MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (neuf) 1690 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) : CADEAU** 1 montre SCORE GAMES

ANOTHER WORLD	TEL	JURASSIC PARK	TEL	SILPHEED	449 F
DRACULA	TEL	LETHAL ENFORCES	TEL	SONIC CD	449 F
DUNE	TEL	NIGHT TRAP	TEL	THUNDERHAWK	449 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

CADEAU** 1 sacoche ou 1 loupe

HOUSSE ANTI-CHOC	39 F	LOUPE LIGHT BOY	59 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	69 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

CASTELVANIA	79 F	MORTAL KOMBAT	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
DUCK TALES	159 F	ZELDA	175 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 1 Jeu 289 F

SUPER PROMO JEUX US neuf :

ADDAMS FAMILY	99 F	DUCK TALES	99 F
ADAPTATEUR GAME KEY	99 F	SUPER MARIO 3	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

KUNG FU	79 F	RYGAR	79 F
METAL GEAR	79 F	GHOST AND GOBLINS	99 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve

CONSOLE nue (+ 1 jeu offert)	690 F
CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F
CONSOLE + ALADDIN	990 F
CONSOLE + STREET FIGHTER II TURBO	1090 F
MANETTE d'origine	99 F
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	79 F

ou **49 F** avec 1 Jeu acheté ou **GRATUIT** avec 2 Jeux achetés

SUPER AFFAIRE Console neuve + 10 Jeux + Superscope **990 F**

(+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ADDAMS FAMILY	199 F	MR NUTZ	299 F
PILOT WINGS	199 F	PRINCE OF PERSIA	299 F
ROBOCOP 3	199 F	SUPER PROBOTECTOR	299 F
STREET FIGHTER II	199 F	SUZUKI F1	299 F
ANOTHER WORLD	249 F	ASTERIX	314 F
CASTELVANIA IV	249 F	NIGEL MANSELL	314 F
MARIO ALL STARS	269 F	COOL SPOT	349 F
SIM CITY	269 F	DRAGON BALL Z 2	349 F
SUPER MARIO KART	269 F	JURASSIC PARK	349 F
ZELDA III	269 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ART OF FIGHTING	TEL	FLASHBACK	439 F
DRAGON BALL Z 3	TEL	ALADDIN	449 F
SUPER BOMBERMAN	389 F	F1 POLE POSITION	489 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Offre dans la limite des stocks disponibles.

RC Paris B 385 215 603

* OCCASION

+ 10 000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN

(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

DONT + DE 6500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

NEO-GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU 1990 F (+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
MAGICIAN LORD	590 F	399 F
FATAL FURY 2	TEL	----------
WORLD HEROE	1490 F	999 F
FATAL FURY SPECIAL	TEL	----------
VIEW POINT	1690 F	----------

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* avec 1 jeu **995 F**
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM) à partir de 99 F

AMIGA CD 32

CONSOLE neuve + 2 Jeux 2490 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

ATARI

CONSOLE LYNX (OCCASION) 349 F
CONSOLE JAGUAR (NEUVE) + 1 JEU 1790 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (Version PAL) Disponible TEL
+ 30 JEUX DISPONIBLES
Venez voir les 3 DO en démonstration permanente

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le 36.685.686*+ (24 H/24 - 7 J/7)

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 FRS de Jeux Gratuits

Nous rachetons vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos consoles et jeux sur :

(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM ..

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE . 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N°
Date expiration : . . / . .
Signature .....

PLAYER 01/94

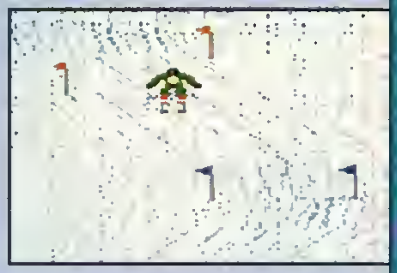
ViteVu

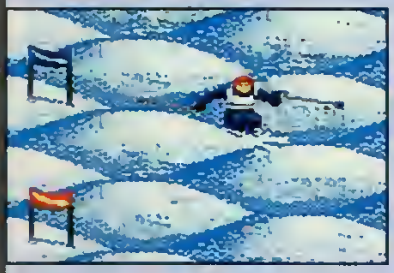
GAME GEAR
Winter Olympics

prix A B C D E — 67%

éditeur	US GOLD
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Biathlon : trop long. Saut de bosse : trop difficile. Épreuves de ski : hasardeuses car pas de carte pour se repérer. Patinage de vitesse : destroy les doigts. Bobsleigh et luge : même piste, même épreuve, ennui garanti. Saut en tremplin : sans intérêt. Voilà en résumé ce que l'on peut dire de ce jeu d'hiver de US Gold. Il ne suffit pas de mettre le logo Lillehammer 94 sur la boîte pour avoir un bon produit. Il n'y a pas de miracle à attendre de ce Winter Olympics. La seule satisfaction à tirer de ce jeu est son aspect technique. Graphiquement, il tient la route. Les décors sont soignés, les sprites assez fins et la musique agréable. Mais ce qui compte avant tout pour ce genre de jeu multi-épreuve, c'est une irréprochable jouabilité. Ce n'est pas le cas ici. Lors des épreuves de ski, il faut passer de nombreuses heures avant de parvenir à descendre la piste dans des délais convenables et sans louper une seule porte.





C'est extrêmement frustrant de se faire disqualifier à cause d'une mauvaise gestion du skieur dont les mouvements manquent cruellement de souplesse et de liant.

La version Megadrive avait déjà les mêmes défauts, mais avec en supplément une réalisation graphique tout à fait indigne d'une 16 bits. Pour ce type de jeu les innovations se font rares. Il faudra maintenant attendre les prochains Jeux olympiques d'hiver dans quatre ans pour espérer un jeu de qualité. US Gold devrait commencer à y penser.

Axel

MEGADRIVE
Winter Olympics

prix A B C D E — 52%

éditeur	US GOLD
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

US Gold poursuit sa course aux médailles olympiques avec plus ou moins de succès. Après les jeux d'été d'Olympic Gold, voici venu le temps des jeux d'hiver. Avec Winter Olympic (10 épreuves), on a le sentiment très désagréable que les concepteurs du jeu ont baclé leur travail pour qu'il sorte juste avant les jeux olympiques de Lillhammer. Le contrôle du skieur vu de trois-quart face (comme à la TV) est des plus difficiles et il n'y a même pas de carte de la piste pour se repérer.. Le chasse-neige semble être la seule technique connue des programmeurs.

Axel

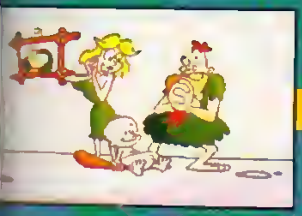
MEGA CD
WWF
Rage in the Cage

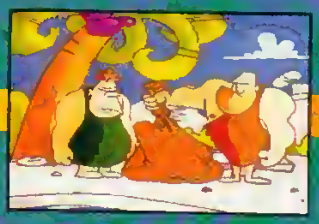
prix A B C D E — 61%

éditeur	ACCLAIM
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	2
sauvegarde	NON
continue	OUI

La série des WWF, célèbre pour sa profonde nullité, aura dû attendre le Mega CD pour donner naissance à un jeu à peu près correct. Avec un titre tel que Rage in the Cage, on peut espérer des combats sanglants opposant de gros bœufs sans cervelle. Et il est vrai que, pour une fois, les prises qui font l'intérêt du catch sont assez sympa à réaliser, sans pour autant atteindre la perfection. Bref, si vous voulez retrouver les professionnels de ce « loisir » (et non sport), seule cette version Mega CD pourra peut-être vous contenter. À réserver toutefois aux fanas du genre !

Elwood





CHUCK ROCK II (Mega CD)

LE ZOOM DE VITE VU

Toute l'histoire est narrée sous forme d'un dessin animé très rythmé.

MEGA CD

Chuck Rock II

prix A B C D E

81%

éditeur	CORE
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	1

Deux mots me viennent à l'esprit lorsque je contemple Chuck Rock II sur Mega CD : aussi magnifique que décevant ! Je vous rappelle l'histoire en vite fait, enfin, façon de parler. Chuck Rock Senior est devenu un riche magnat de l'industrie en inventant la voiture préhistorique (car souvenez-vous que l'action se passe à l'époque des dinosaures mais ce n'est pas Jurassic Park). Évidemment, sa réussite éveille les jalousies et il se fait kidnapper. Les malfrats ont compté sans Chuck Junior, le fiston, qui, armé de sa massue, empêtré dans ses couches, part à la recherche de son papounet.

Des ennemis tous plus bizarres les uns que les autres tentent d'éliminer ce gêneur haut comme trois pommes.

Mais il est coriace, notre bébé. Ils ont beau se cacher dans des poubelles (tiens je ne savais pas que c'était « éboueur » le plus vieux métier du monde), se déguiser en martien, envoyer des singes, rien ne le décourage.

Il grimpe aux lianes, saute sur les branches et explose tout avec sa massue, sans oublier de ramasser des bonbons et des biberons. Humour, beauté, jouabilité, Chuck Rock II sur Mega CD est aussi craquant que sur cartouche. Il souffre malheureusement de n'être qu'une conversion. Quelle que soit la qualité du jeu, les capacités du compact sont trop peu exploitées pour qu'on puisse le conseiller aux personnes qui possèdent Chuck Rock II sur Megadrive.

Mahalia

MEGADRIVE

Gunship

prix A B C D E

50%

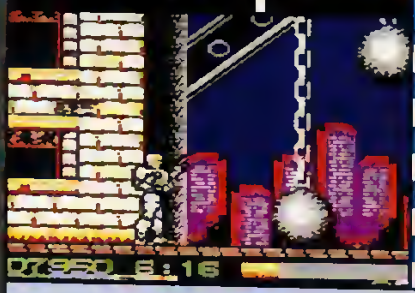
éditeur	US GOLD
genre	TIR
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI

« Gunship à tour de contrôle...Hélicoptère en perdition... Impossible de contrôler... Les commandes ne réagissent plus... — Tour de contrôle à Gunship... Pas étonnant ... Cet appareil n'aurait jamais dû voir le jour... Il fait honte à la Megadrive. Parviendrez-vous quand même à terminer les missions ? — Négatif ! Quand or en a fait une, on les a toutes faites. C'est sans intérêt. Je ne peux même pas me consoler avec le paysage. Seuls les ennemis volants apportent un peu de relief à cette partie de shoot pas up. J'abandonne l'hélico et je rentre à la base en parachute. Over. »

Axel

GAME GEAR

Robocop 3



prix A B C D E

68%

éditeur	ACCLAIM
genre	COMBAT
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

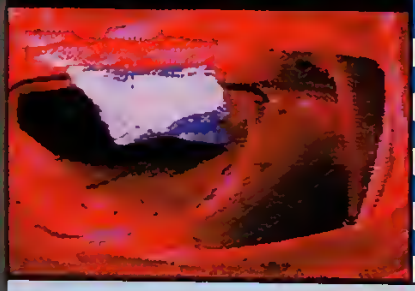
De longs mois après la version Super Nintendo, Robocop 3 s'en va couler quelques bielles sur les machines Sega. On ne peut pas dire que les programmeurs aient profité du délai pour améliorer la subtilité de l'action. Le flic métallique de Detroit blaste tout ce qui bouge, et ne se pose qu'une question : « Quelle arme vais-je utiliser pour griller ce joli monde ? » On aime ou on n'aime pas. En tout cas, une chose est certaine : ça ne risque pas de révolutionner le genre, surtout que la jouabilité n'est pas parfaite, le niveau de difficulté très élevé et la réalisation moyenne.

Iggy

ViteVu

MEGA CD

Microcosm



prix A B C D E — 69%

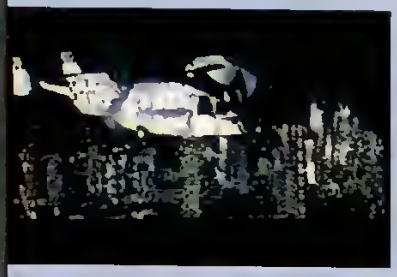
éditeur	PSYGNOSIS
genre	TIR
nombre de joueurs	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON

Pour sauver le président d'un des deux trusts qui gouvernent la Terre du futur, vous êtes rapetissé à la taille d'un microbe, puis injecté dans les veines de l'illustre dirigeant. Microcosm fait partie de cette nouvelle génération de jeux spécialement conçus pour le CD.

Développé initialement sur FM-Town, un micro japonais, ce shoot them up futuriste repose sur l'utilisation intensive d'images de synthèse. Film de présentation, séquences intermédiaires et même décors ont été précalculés sur Silicon Graphics avant d'être transférés sur votre console.

Autant dire que le résultat est superbe. Ou plutôt était superbe dans les 256 couleurs du FM-Town.

Car le passage sur Mega CD ne s'est pas fait sans dommages. Tous les dégradés qui donnaient un cachet fascinant aux images se sont transformés en trames grossières ou en aplats de couleurs. D'où une espèce de bouillie visuelle à l'esthétisme douteux.



Or Microcosm tirait une grande partie de son intérêt de sa beauté graphique. Reste donc un jeu de tir assez étrange et plutôt lassant à la longue. Dommage. D'autant qu'on ne peut s'empêcher de se dire que les capacités limitées du Mega CD en matière de couleurs ne sont pas seules en cause : avec le même principe et sur la même machine, Silpheed était quand même parvenu à un résultat autrement plus convaincant.

bgy

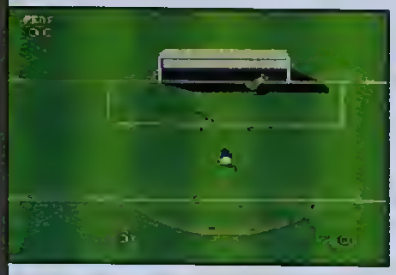
MASTER SYSTEM

Sensible Soccer

prix A B C D E — 87%

éditeur	SONY
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	2
sauvegarde	OUI
continue	NON

On ne va pas revenir une fois de plus sur l'humiliante élimination des Français pour la phase finale de la coupe du monde... Ils ont eu ce qu'ils méritaient et pour une fois la malchance n'y est pour rien. Privés d'Amérique, les fanas de ballon rond pourront toujours rêver aux hypothétiques exploits de nos petits gars en jouant à Sensible Soccer. Plus jouable que son rival Kick Off, ce nouveau jeu de foot, vous laisse maître de vos choix stratégiques (4-4-2, attaque, défensif...) et des joueurs qui défendront les couleurs d'un des 64 clubs européens ou de l'une des 40 nations présentes. Les compétitions sont identiques à la réalité : Coupes d'Europe des nations, Coupes d'Europe des clubs, Coupe du monde, championnat, etc. Si les options sont très nombreuses, n'oublions pas que c'est sur le terrain qu'on peut réellement juger un jeu de foot. Une nouvelle fois, Sensible Soccer marque des buts contre Kick Off. On a une vue aérienne très large avec des joueurs qui restent en toute circonstance parfaitement lisibles. Le contrôle de ces gladiateurs du ballon rond demande un peu d'entraînement. Et, bien que le ballon ne colle pas du tout au pied, on peut facilement dribbler, faire des passes et tirer en mettant de l'effet. Quelle super classe !



Malgré une bande sonore absolument détestable, Sensible Soccer vous fera passer une bonne Coupe du monde, bien au chaud, sur Master System.

Axel Papinade

LES JEUX VIDEO LES MOINS CHERS DE PARIS

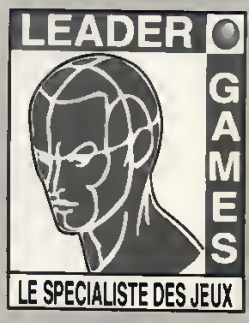
★ ★ ★ BONNE ANNEE ! ! ★ ★ ★

POUR TOUT ACHAT D'UN NOUVEAU JEU SUPER FAMICOM OU SUPER NES (US), *LEADER GAMES* A LE PLAISIR DE VOUS OFFRIR L'ADAPTATEUR "60 HZ" POUR UN MONTANT DE 99 F AU LIEU DE 199 F !

LEADER GAMES
8, Rue J-P Timbaud 75011 Paris
Métro Oberkampf ou République
Tél. : 47 00 84 74 - FAX : 47 00 85 00

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H30

VENTE - ECHANGES (A PARTIR DE 40 F)
RACHATS - REPARATIONS - PROMOS !



BEST OF SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM	1399 F
Adapt. 60 Hz	199 F
Final Fight 2	189 F
Rushing Beat	159 F
Batman Returns	249 F
World Heroes	449 F
Rushing Beat 2	299 F
Dead Dancer	299 F

LES NOUVEAUTES AU PRIX LEADER

Rushing Beat 3	589 F
Rockman X	**589 F**
Sword Maniac	589 F
Bastard	**589 F**
Fire Emblem	589 F
Tree 7 Fighter	589 F
Art of Fighting Special	**589 F**
Goemon Fight 2	589 F
Ken 7	589 F
NBA Jam	**589 F**
Y'S 4	529 F
Romancing Saga 2	529 F
Human GP 2	**589 F**
Soul & Sword	589 F
R-Type 3	589 F
Alchaest	**589 F**

BEST OF MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 (FR) + Aladdin	990 F
MEGADRIVE 2 (FR) + SF2	1190 F
MEGADRIVE 2 (FR) + Sonic	790 F
Tiny Toons (FR)	349 F
Aladdin (FR)	429 F
Street Fighter 2 (Jap et FR)	539 F
Virtual Racing (Jap)	TEL.
Turtle Ninja 5 (FR)	439 F
Sonic Spinball (FR)	439 F
Fantasy Star 4 (Jap)	**589 F**
Virtual Pinball (FR)	439 F
Sensible Soccer (FR)	439 F
Fifa Inter. (FR)	439 F
Mortal Kombat (FR)	439 F

BEST OF SUPER NES (US)

SUPER NES	990 F
Seventh Saga	499 F
Run Saber	499 F
Star Wars 2	529 F
Secret of Mana	**529 F**
Turn in Burn	549 F
Young Merlin	499 F
Eye of Beholder	**549 F**
Palladin Quest	499 F
Might and Magic 3	**549 F**
Turtle Ninja 5	**549 F**
Obitus	549 F

BEST OF SUPER NINTENDO (FR)

SUPER NINTENDO + 1 JEU	790 F
Mortal Kombat	449 F
Flash Back	479 F
Mr Nuts	449 F
Lamborghini Challenge	**489 F**
Battle Toads	399 F
Ranma 1/2 2	489 F
Nigel Mansell	449 F
Int. Tennis Tours	449 F
F1 Pole Position	489 F
Mario All Stars	389 F

BEST OF MEGA CD

MEGA CD 2 (FR)	1890 F
MEGA CD 2 (Jap)	1690 F
Sonic CD (Jap et FR)	499 F
Silpheed (Jap et FR)	499 F
Final Fight (Jap)	299 F
Eye of Beholder	TEL.
Might and Magic 3	TEL.
Leathal Enforcer	499 F

NOUVEAU 3DO

3DO (péritel)	5690 F
Dragon's Lair	**549 F**
Out of this World	**549 F**
Total Eclipse	549 F
Mad Dog	499 F
Stellar 7	449 F
Super Wings Commander	**589 F**
Night Trap	499 F
J. Madden NFL	549 F
Shadow Caster	**589 F**

LES PROMOTIONS DE LEADER GAMES !

INCROYABLE !

Bomber Man 94 (Nec) + 5 manettes + quintupleur	599 F
Fatal Fury 2 (SFC)	549 F
Dragon Ball Z 3 (SFC)	589 F
Actraiser 2 (SFC)	529 F
Terminator 2 (SNES)	399 F
Wizard of Oz (SNES)	399 F

INCROYABLE !

BEST OF NEC

DUO-R	2150 F
Street Fighter 2'	299 F
Bomber Man	199 F
Dracula X (CD)	**549 F**
Y'S 4	TEL.

BEST OF NEO GEO

NEO GEO	1990 F
Super Side Kick	1290 F
View Point	1490 F
Samoural Shodown	**1590 F**
Fatal Fury Special	**1590 F**
Pop Hunter	**1690 F**

AUTRES TITRES ET CONSOLES : NOUS CONTACTER TEL. 47 00 84 74

ATTENTION ! : TOUS LES NOUVEAUX JEUX SUPER FAMICOM ET SUPER NES (US), NECESSITENT L'ADAPTATEUR "60 Hz " POUR FONCTIONNER SUR LA SUPER NINTENDO FRANCAISE.

LE FUTUR DES A PRESENT AVEC LA 3DO ET LA JAGUAR EN DEMONSTRATION PERMANENTE !

TOUTES LES MARQUES CITEES DANS CETTE PAGE SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS.

OCCAZ

BEST OF NEO GEO

NEO GEO	1690 F
Nam 75	399 F
View Point	1190 F
Fatal Fury 2	990 F
Art of Fighting	890 F
Sengoku	540 F
Sengoku 2	890 F
Burning Fight	390 F
King of Monsters	390 F
Magician Lord	390 F
Ninja Combat	390 F
Ninja Commando	790 F

BEST OF SFC-SNIN-SNES

Castlevania 4	199 F
Super Tennis	199 F
Super Gouls'n Ghost	199 F
Pilot Wings	199 F
Star Wars	299 F
Zelda 3	249 F
Mortal Kombat	399 F
Adventure Island	199 F
Populous	249 F
Spiderman X Men	249 F
Amazing Tennis	249 F

BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES, 8 Rue J-P Timbaud 75011 Paris (ou sur papier libre)

FRAIS DE PORT: 29 F ET COLISSIMO !! (DELAIS DE 48 H)

ONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX
RAIS DE PORT (Jeux et accéssoires : 29 F / Consoles : 50 F)	F
OTAL A PAYER	F

offre dans la limite des stocks disponibles-Prix ou offres modifiables sans preavis

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT-LETTRE ☐ CARTE BLEUE

N° DE CARTE BLEUE : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE D'EXPIRATION : ..... /.....

BANQUE : .....

DATE ET SIGNATURE :

LE ..... /..... /.....

Nom : .....

Prenom : .....

Adresse : .....

.....

CP : |_|_|_|_|_|

VILLE : .....

Tél. : .....

SHINING FORCE

TROISIÈME PARTIE

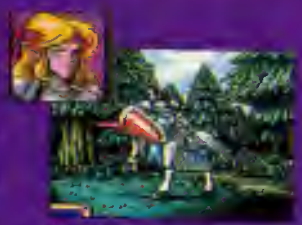
MEGADRIVE

Bonne année à tous les fidèles de la rubrique Plans et Astuces, ainsi qu'aux autres. Cette nouvelle année commence sur les chapeaux de roue, avec la troisième et dernière partie de l'un des meilleurs jeux de rôle-aventure commercialisés par Sega : Shining Force.

Aujourd'hui, pas de bla-bla, nous allons entrer sans tarder dans le vif du sujet, non sans rappeler les grands traits de Shining Force. Je reste volontairement en surface, le déroulement du jeu ayant été développé dans les deux précédents numéros. Vous incarnez un héros entre les mains duquel échoit le destin du monde. Tout au long de votre épopée, d'autres personnages se joignent à vous jusqu'à former une véritable petite armée, mais vous ne pourrez jamais intégrer plus de douze personnages simultanément dans votre groupe. L'aide de jeu qui suit porte sur les trois derniers chapitres de Shining Force. Comme dans les deux parties précédentes, vous retrouverez deux encadrés présentant tous les personnages ainsi que les monstres que vous serez amené à rencontrer. Qui dit jeu de rôle-aventure, dit bien évidemment combat. On retrouve cette phase de jeu dont la réalisation est typiquement caractéristique au wargame. Pour vous aider, vous disposez d'un texte explicatif ainsi que des plans de tous les champs de bataille de chaque chapitre. Avant de vous lancer dans un combat, prenez le temps d'analyser le terrain ainsi que les positions et les défenses ennemies pour développer une stratégie minimale.

LES PERSONNAGES

Leader, epéiste.

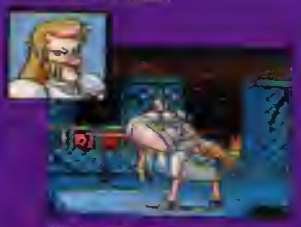

Moe, chevalier.

Arthur, chevalier.

Pelle, chevalier.

Ann, chevalier.

Zanert, chevalier.


Vanlor, chevalier.

Cort, guerrier.

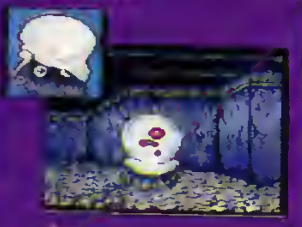
Luke, guerrier.

Gustc, valet.

Anri, magicienne.

Alf, magicien.

Fun, magicienne.


Nontiego, magicien.

Lyle, archer.

Elme, archer.

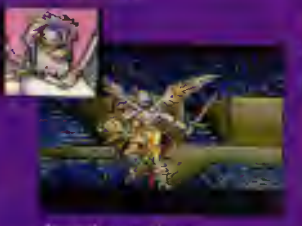
Hms, archer.

Ivac, ninja.

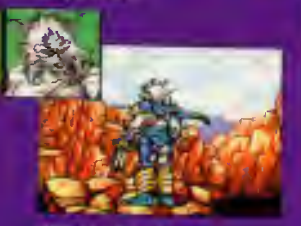
Tamu, ninja.

Ellys, ninja.

Gung, moine.


Amon, femme-ninja.

Bahamy, homme-ninja.


Zylo, homme-ninja.

Rhu, dragon.

Adrie, dragon.

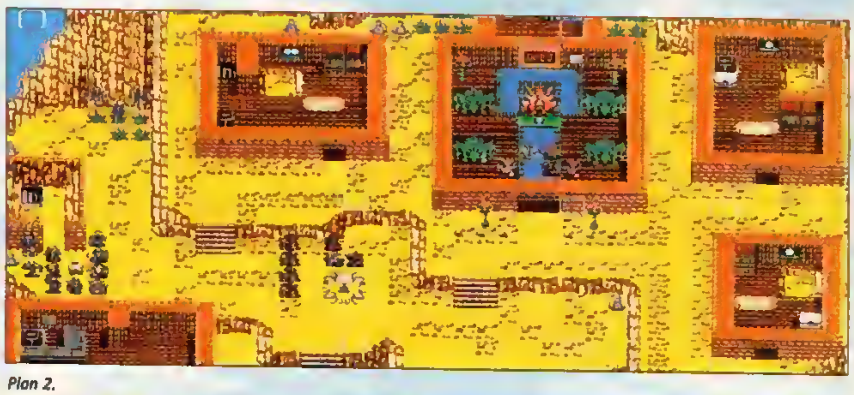
Hontoi, ninja.

Michel, samurai.

CHAPITRE VI : LE DESCENDANT DES DRAGONS SACRÉS

Nous avons laissé nos héros dériver près d'un mois dans l'immensité de l'océan de Rune, après que le gouvernail de leur bateau a été endommagé. Les vivres commencent à manquer, la volonté et la hargne qui caractérisaient votre petite armée commencent à faire place à la résignation face à une mort aussi lente que certaine. C'est alors qu'éclate une tempête qui malmènera l'épave durant plusieurs jours avant qu'elle ne sombre corps et âme dans les flots déchaînés...

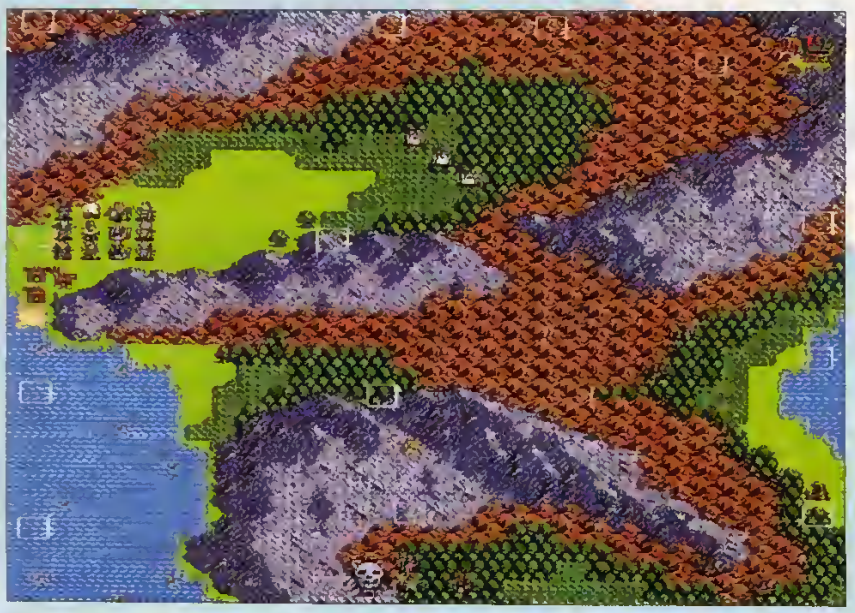
Vous vous réveillez beaucoup plus tard dans un lit. Les habitants de Rudo, un petit village côtier, ont recueilli toute votre équipe épuisée que la mer a rejetée sur la plage. Alors que vos yeux découvrent leur nouvel environnement, vous réalisez que c'est une petite fille qui s'est occupée de vous. Cette dernière vous recommande de vous entretenir avec sa sœur Karin dans les plus brefs délais. En partant à sa recherche, vous constatez que ce village est habité uniquement par des enfants. Karin est la plus âgée d'entre eux et, à ce titre, c'est elle qui dirige la petite communauté. Elle vous explique que tous les enfants de Rudo sont les compagnons de jeu de Blue, un bébé dragon, et que ce dernier est harcelé par les armées de Runefaust dans la ville de Dragonia. Serait-ce là un des descendants des dragons sacrés gardiens du manuel des Scellés ? Autant vous en rendre compte par vous-même. Un rapide passage à votre quartier général pour réunir vos compagnons d'armes et en route pour Dragonia. En quittant Rudo, vous constatez que les troupes de Runefaust assiègent Dragonia, et que vous devrez livrer une nouvelle bataille pour y entrer (tableau 1, plan 1). Lorsque vous commencerez à prendre le dessus sur vos ennemis, ne relâchez surtout pas vos efforts, des renforts adverses intervenant assez rapidement. En entrant dans Dragonia, visitez les diverses habitations. Vous trouverez Blue dans l'une d'elles, mais il ne se laissera pas approcher. Karin intervient alors pour le rassurer quant à vos intentions. C'est l'instant que choisit un chevalier ennemi pour investir la pièce où se déroule la scène. Il comprend rapidement le parti qu'il pourrait tirer de l'enlèvement de Karin, mais c'est sans compter sur les liens qui l'unissent à Blue. D'un souffle, ce dernier envoie le chevalier rejoindre ses ancêtres avant d'intégrer le groupe. En quittant cette maison, Kane en personne vous attend dehors. Serait-ce déjà l'heure du combat final ? Kane vous invite à réunir votre petite armée au QG avant une explication sérieuse dans l'enceinte de la ville (tableau 2, plan 2). Pendant ce combat, le masque qui permettait à Dark Sol de contrôler Kane sera brisé.



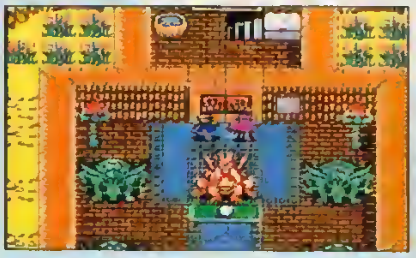
Plan 2.

Votre ancien ami, Kane, vous lance un défi.

La rencontre avec Bleu, le dragon, ne se passe pas sans heurts.



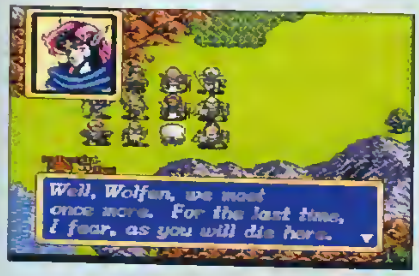
Plan 1.



La porte du sanctuaire ne s'ouvrira que pour deux héros.

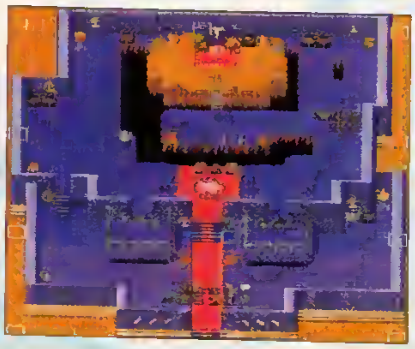
Kane n'a qu'une idée en tête : se venger de Dark Sol.

En recouvrant son libre arbitre, votre ami de toujours vous invite à l'accompagner seul dans le sanctuaire des dragons abritant le manuel. À peine le seuil franchi, les deux héros tombent nez à nez avec Dark Sol qui détient la fameuse clé et, désormais, le manuel. Désireux de se venger, Kane vous intime l'ordre de le laisser s'expliquer seul à seul avec Dark Sol et tous les deux disparaissent. Tout va mal, Dark Sol va pouvoir mettre ses maléfiques desseins à exécution en invoquant Dark Dragon. Après cet échec cuisant, il ne vous reste plus qu'à quitter la ville et à



Tiens, tiens... voilà une nouvelle confrontation avec une vieille connaissance.

retourner à Rudo. Décidément, pour son âge, Karin est très instruite. Elle vous révèle l'existence d'une vieille légende selon laquelle l'épée de Lumière, assemblée avec l'épée des Ténèbres, devient l'épée du Chaos, la seule arme susceptible de détruire Dark Dragon. Elle vous conseille enfin d'en découvrir plus en vous rendant dans la ville de Prompt. En quittant Rudo, Mishaela, la sorcière qui vous a causé tant d'ennuis, vous a tendu une nouvelle embuscade (tableau 3, plan 1).



Plan 3.

TABLEAU 1, PLAN 1 : LE SIÈGE DE DRAGONIA

Monstres	*Points de vie*	*Points de magie/sorts*
5 pièces d'artillerie	14	-
1 maître mage	25	32
1 grand prêtre	20	33
1 durahan	22	sommeil
Renforts		
3 maîtres mages	22	32
3 vers géants	17	-
4 golems	17	étourdissement

TABLEAU 2, PLAN 2 : LE COMBAT FRATRICIDE

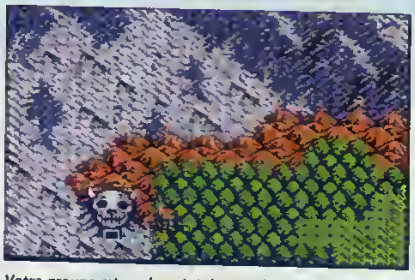
Monstres	*Points de vie*	*Points de magie/sorts*
3 gargouilles	18	20
3 maîtres mages	22	32
2 grands prêtres	20	33
4 golems	17	étourdissement
2 durahans	22	sommeil
Lord Kane	70	24

TABLEAU 3, PLAN 1 : SUR LA ROUTE DE PROMPT

Monstres	*Points de vie*	*Points de magie/sorts*
4 golems	17	étourdissement
4 maîtres mages	22	32
3 gargouilles	18	20
3 bélials	21	35
2 grands prêtres	20	33
2 cavaliers archers	18	-

TABLEAU 4, PLAN 3 : LE CHÂTEAU DE MISHAELA

Monstres	*Points de vie*	*Points de magie/sorts*
3 gargouilles	18	20
3 cavaliers archers	18	-
4 maîtres mages	22	32
1 grand prêtre	20	33
2 durahan	22	sommeil
3 bélials	21	35
Mishaela	65	inconnu



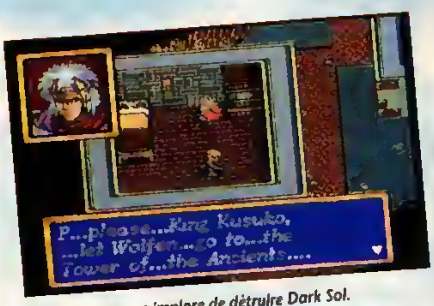
Votre groupe est sur le point de prendre d'assaut le château de Mishaela.

En prenant l'ascendant sur ses troupes, Mishaela se retranchera finalement dans son château. Votre fidèle conseiller militaire vous apprend alors qu'elle détient la fameuse épée de Lumière et qu'il vaut peut-être mieux délaisser la route de Prompt, le temps d'attaquer son château (tableau 4, plan 3) — ah ! le bon vieux temps où, lorsque vous vouliez un château, il suffisait de s'emparer de celui du voisin. Ce nouvel affrontement sur son propre terrain est assez délicat. Attention notamment à la zone d'effet de ses sorts qui couvre jusqu'à neuf cases ; n'hésitez pas à effectuer des replis (stratégiques bien sûr) si le combat venait à mal tourner. Enfin, à l'issue de cet affrontement, ratissez son château pour le vider de ses trésors. En plus de l'épée de Lumière, vous y trouverez divers anneaux magiques.

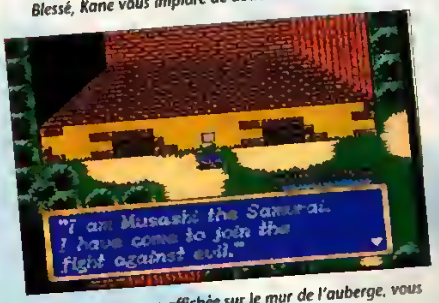
La sorcière vous défie de venir lui prendre son épée de Lumière.

CHAPITRE VII : LA CIVILISATION PERDUE

Plan 4

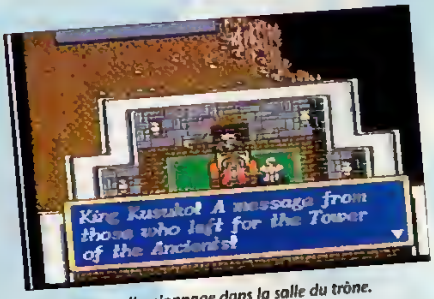


Blessé, Kane vous implore de détruire Dark Sol.



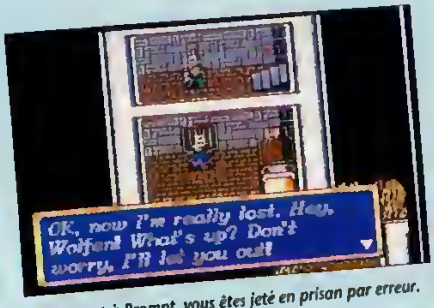
En lisant l'annonce affichée sur le mur de l'auberge, vous pourrez recruter Musahi le samouraï.

Après un combat épique contre la sorcière, vous pourrez enfin vous remettre en route pour Prompt. Une rencontre avec le roi de Prompt se soldera par votre arrestation pour espionnage. Libéré peu après par un de vos vieux potes qui passait là par hasard, les échos d'une discussion entre le roi et un soldat vous apprendront que votre emprisonnement était une méprise. Le rapport du militaire fait état de la défaite des armées de Prompt qui n'ont pu arrêter les troupes de Runefaust en route pour la tour des Anciens. C'est en ce lieu que Dark Sol compte orchestrer la première phase du retour de Dark Dragon. Reconnaissant son erreur, le roi vous demandera d'intervenir dans cette affaire. Avant de quitter Prompt, vous pourrez recruter Musashi, un samouraï (lisez l'affichette collée sur les murs extérieurs de l'auberge). Alors que vous vous mettez en route, les armées de Runefaust vont une nouvelle fois tenter de vous empêcher d'atteindre la tour, mais sans grande conviction (tableau 5, plan 4).

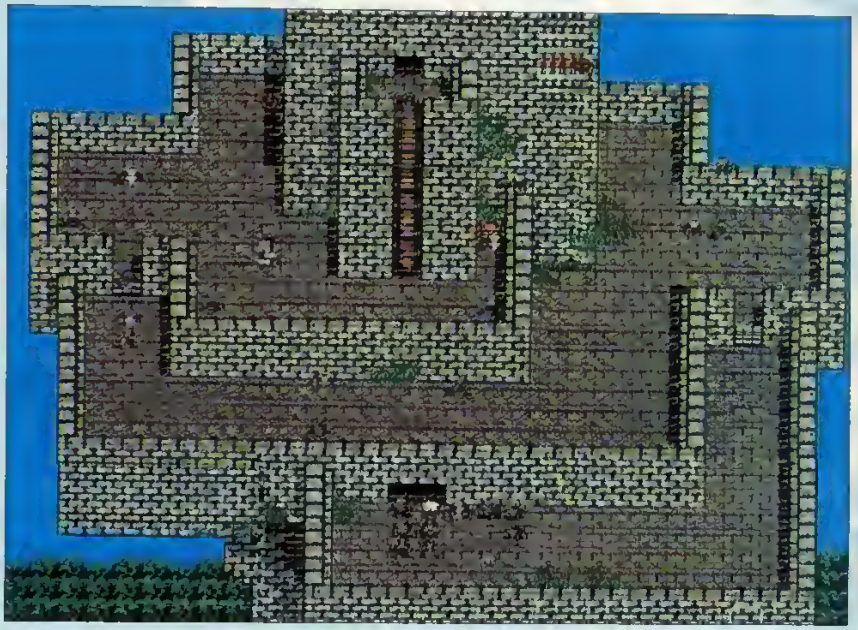


Petite séance d'espionnage dans la salle du trône.

Comme prévu, dans la tour se déroule la fameuse cérémonie, mais Dark Sol a pris soin de s'entourer d'un certain nombre d'unités pour protéger ses arrières le temps de l'incantation (tableau 6, plan 5). Mais avant que ne s'engage le combat, Kane déboule en



En arrivant à Prompt, vous êtes jeté en prison par erreur.

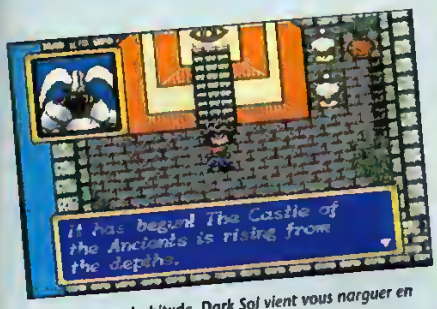


Plan 5.

Votre groupe arrive au pied de la tour des Anciens.

hurlant qu'il va détruire Dark Sol. Sûr de lui, ce dernier invoque la foudre sur Kane. Agonisant, votre ami vous exhorte de vous rendre à Metapha dès que possible. Malgré tous vos efforts, vous ne parviendrez pas à arrêter Dark Sol qui, dès la fin de sa tâche, disparaît une nouvelle fois.

Avant de retourner à Prompt, Alef et Torasu vont rejoindre votre groupe. Lors d'une nouvelle discussion avec le roi, la magicienne Otrant de Maharina interviendra pour vous rappeler la légende de l'épée du Chaos.



Comme à son habitude, Dark Sol vient vous narguer en personne

Maintenant que vous détenez les deux épées, et comme l'a imploré Kane, vous devez vous rendre dans la cité mythique de Metapha. Enfin dégagé, le sentier lumineux de Prompt va vous permettre de vous y rendre. Dans ce lieu étrange, vous rencontrerez Adam, un gardien-robot du Bien, qui accepte de vous montrer comment créer la relique. C'est alors qu'intervient l'antithèse d'Adam, l'incarnation du Chaos. Vous devrez livrer une nouvelle bataille (tableau 7, plan 6). Une fois l'incarnation du Chaos vaincue, vous allez pouvoir vous occuper de l'épée. Dans la salle qui a été le cadre du dernier combat se trouvent deux escaliers menant chacun à une plate-forme. En plaçant l'épée de Lumière sur la plate-forme de gauche et l'épée des Ténèbres sur celle de droite, les deux lames s'uniront pour former Chaos breaker.

Rendez une dernière visite au roi de Prompt et à Otrant qui vous recommanderont de vous rendre à Runefaust pour y rencontrer un de leurs amis : Mahato. Mais, une fois n'est pas coutume, les armées de Runefaust vous attendent encore à la sortie de Prompt. Ce nouveau combat (tableau 8, plan 4) est délicat à gérer ; vos compagnons souffrent de pénalités de déplacement causées par le terrain accidenté. Enfin, lorsque vous en serez venu à bout, plus rien ne vous empêchera d'atteindre Runefaust.

TABLEAU 5, PLAN 4 : EN QUITTANT PROMPT

Monstres	Points de vie	Points de magie/sorts
4 durahans	22	sommeil
2 jets	28	-
2 Torch eyes	28	-
3 wyverns	32	souffle
1 minotaure	31	-

TABLEAU 6, PLAN 5 : LA TOUR DES ANCIENS

Monstres	Points de vie	Points de magie/sorts
2 wyverns	32	souffle
5 vers des glaces	30	12
4 griffes d'acier	25	-
3 Torch eyes	28	-
3 jets	28	-
1 maître démon	27	46

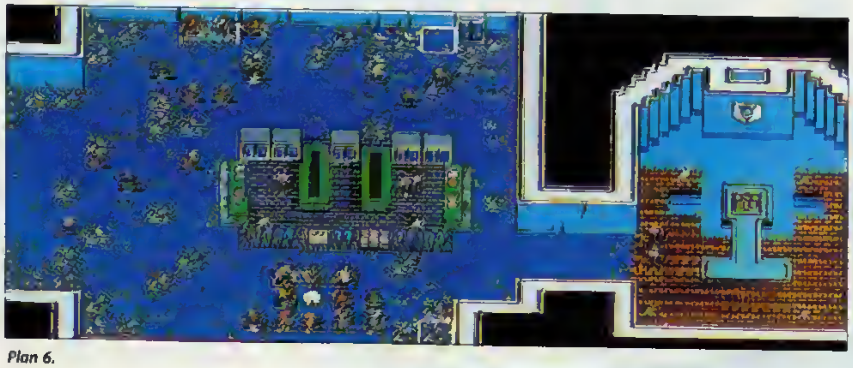
TABLEAU 7, PLAN 6 : LA MYTHIQUE CITÉ DE METAPHA

Monstres	Points de vie	Points de magie/sorts
4 jets	28	-
2 minotaures	31	-
3 maîtres démons	27	46
4 Torch eyes	28	-
4 vers des glaces	30	12
Incarnation du Chaos	65	régénération

TABLEAU 8, PLAN 4 : L'EMBUSCADE

Monstres	Points de vie	Points de magie/sorts
2 maîtres démons	27	46
3 minotaures	31	-
5 squelettes en armure	36	-
3 cavaliers	24	-
4 cerbères	27	souffle
1 grand prêtre	20	33

Le chemin Lumineux menant à Metapha est muré.



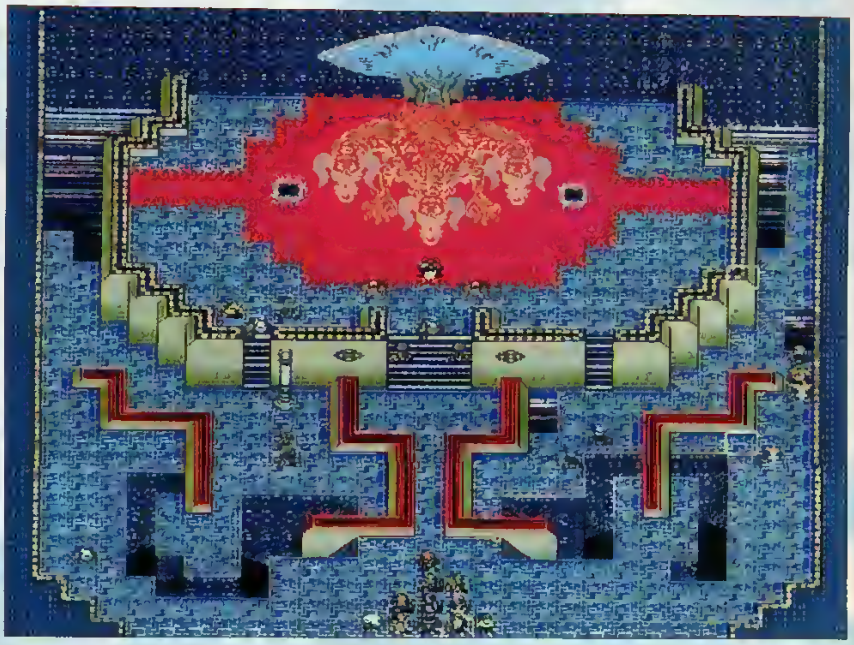
Plan 6.

CHAPITRE VIII : LA RÉSURGENCE DU CHÂTEAU DES ANCIENS

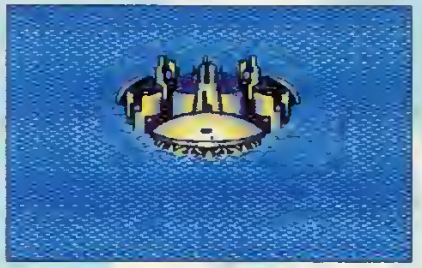
Le groupe est en route pour le point le plus à l'ouest du continent.

En entrant dans Runefaust, les plus observateurs d'entre vous auront sans doute remarqué une paire d'yeux qui vous espionnent depuis les buissons (juste à droite de l'entrée). Après un bref aperçu, vous découvrirez Hanzou, un ninja qui ne demande pas mieux que de s'allier à vous. Vous rencontrerez sans mal votre contact Mahato qui mène un train de vie digne de celui du roi Ramladu. Il vous informera que le roi a décidé de mettre un terme à vos agissements. Ce nouveau combat s'annonce très long : ce ne sont pas moins d'une trentaine d'adversaires qu'il vous opposera en deux vagues successives (tableau 9, plan 7). Ce n'est que lorsque vous l'aurez vaincu que Ramladu reconnaîtra, lui aussi, avoir été contrôlé psychiquement par Dark Sol. Il avouera avoir eu pour tâche de vous supprimer, ou du moins vous retenir, le temps que Dark Sol s'occupe de la dernière phase de l'invocation de Dark Dragon. Retournez voir Mahato qui vous rappellera où utiliser l'épée du Chaos. Rendez-vous alors au point situé le plus à l'ouest du continent afin d'invoquer, grâce à votre épée, le château des Anciens, autrement dit la prison de Dark Dragon. La porte des Anciens s'ouvrira alors pour vous, sans l'aide de la clé utilisée par votre rival. En en franchissant le seuil, vous serez alors téléporté dans le château des Anciens ou, plus exactement, dans la salle de son gardien : Colossus.

Plan 7.



Plan 8.

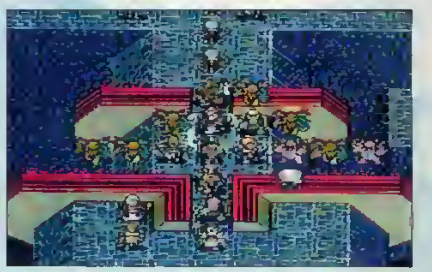


Le château des Anciens ressurgissant des profondeurs.

Cet être redoutable est défendu par une bonne quinzaine de créatures et a la particularité d'avoir trois têtes indépendantes de 65 points de vie chacune (tableau 10, plan 8). Rassurez-vous, ce n'est qu'un hors-d'œuvre destiné à vous mettre en appétit. Une fois vaincu, récupérez vos morts et retournez à Runefaust pour panser vos plaies. Remis sur pied, il vous faudra retourner dans le château des Anciens livrer votre dernière bataille contre Dark Sol en personne. Lorsque vous arrivez,

Dark Sol en pleine invocation..

Vous devez vaincre Colossus avant d'affronter Dark Sol.



Avant le combat final, les sous-fifres ennemis se jettent sur vous.

Dark Sol vaincu, vous aurez affaire a Dark Dragon.

Dark Sol est en train d'achever son grand œuvre mais, cette fois, il ne pourra pas échapper au combat (tableau 11, plan 9). Alors que vous pensez enfin vous rendre maître de la situation, Dark Sol fera don de sa vie afin de réveiller Dark Dragon qu'il vous faudra affronter. Ce combat est, comme il se doit, le plus difficile. Les caractéristiques de Dark Dragon ne figurent pas dans les tableaux puisque ces données sont inconnues mais, d'après mes estimations, ses trois têtes ont une résistance approximative de 250 points de vie chacune. À côté de lui, vous remarquerez deux générateurs de squelettes en armure. Lorsque vous aurez vaincu la première fournée, placez dessus deux de vos héros pour empêcher tout renfort de nouveaux morts vivants. Après un long et laborieux combat dont vous sortirez victorieux, le château commencera à s'écrouler. En tant que héros, c'est à vous et votre épée qu'échoit l'honneur de donner le coup de grâce à Dark Dragon. Un privilège qui, contrairement à vos fidèles alliés, vous vaudra de ne pas avoir le temps de regagner le monde extérieur à temps. C'est en compagnie de vos alliés au cœur triste que va commencer le générique de fin. Est-il besoin de vous recommander de ne pas en perdre une miette ? Cela dit, c'est fait, et il y a de bonne raison à ça. On se retrouve le mois prochain pour une nouvelle solution. ■

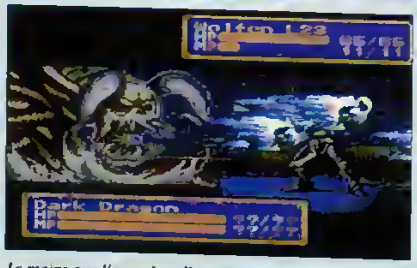
Wolfen

TABLEAU 9, PLAN 7 : LA DIVERSION		
Monstres	*Points de vie*	*Points de magie/sorts*
5 chimères	56	10 + souffle
3 cavaliers 24	24	-
3 dragons bleus	50	-
3 squelettes en armure	36	-
2 grands prêtres	20	33
3 cerbères	27	-
Renforts	-	-
6 griffes d'acier	25	-
6 Torch eyes	28	-
Roi Ramladu	99	inconnu

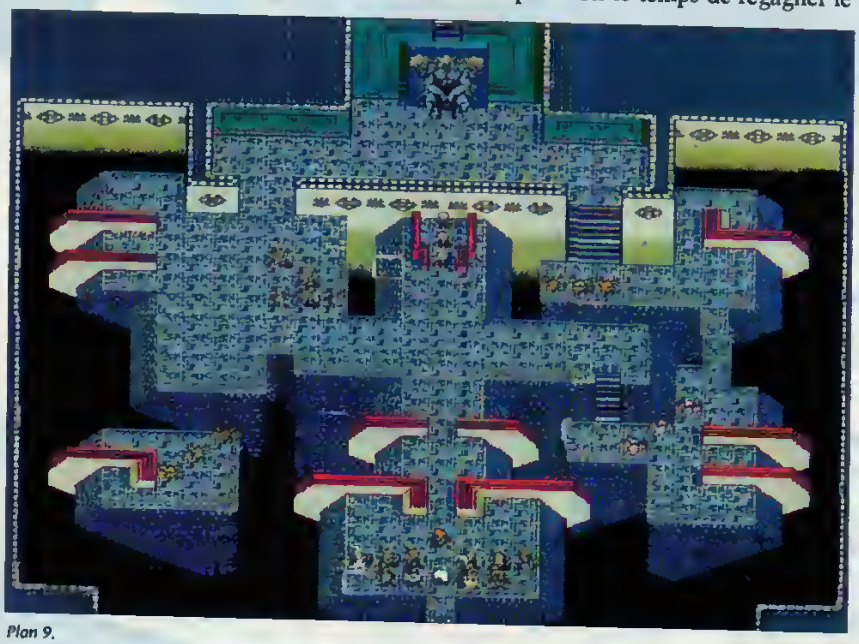
TABLEAU 10, PLAN 8 : LE GARDIEN DU CHÂTEAU		
Monstres	*Points de vie*	*Points de magie/sorts*
6 chimères	56	10 + souffle
3 jets	28	-
3 dragons bleus	50	-
3 squelettes en armure	36	-
2 cavaliers	24	-
Colossus	65 x 3	inconnu

TABLEAU 11, PLAN 9 : L'ULTIME COMBAT		
Monstres	*Points de vie*	*Points de magie/sorts*
5 griffes d'acier	25	-
2 dragons bleus	50	-
3 Torch eyes	28	-
2 grands prêtres	20	33
Dark Sol	inconnu	inconnu

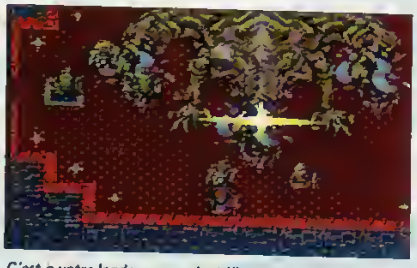
La sequence animee du combat ultime



Le moins que l'on puisse dire, c'est que Dark Dragon n'utilise pas une magie de débutant.



Plan 9.



C'est a votre leader que revient l'honneur de parter le coup de grâce a votre ennemi.

TOUTES LES NOUVEAUTES !

En direct du Japon ! et des USA !

NINTENDO
- SUPERFAMICOM
- SUPERNINTENDO
- SUPERNES
- GAMEBOY

SEGA
- MEGADRIVE
- GENESIS
- GAMEGEAR

- SNK
NEO-GEO

TOUS LES MEILLEURS JEUX VIDEO !

ARKADOÏD

Jeux Vidéo & Accessoires

MANGAS
FIGURINES
STICKERS
CARDASS
RAMICARDS
SHITAJIKIS
PORTE CARDASS
POSTERS
TRANSFERTS
T-SHIRTS
MONTRES
K-7 VIDEO / PAL
UNIVERSAL TATTOOS

DRAGON BALL Z
STREET FIGHTER II
SAINT SAVIA
CITY HUNTER
RANMA 1/2
HOHOTO NO BEN
BASTARD
ORANGE ROAD
CATS EYES
KIKI's DELIVERY SERVICE
19
SLAM DUNK
etc...

Nouvelle figurine !
40 cm de hauteur !
549 Frs !

THE BEST OF DBZ

JEUX VIDEO

ARKADOÏD

ACCESSOIRES

NINTENDO
SEGA
SNK

ARKADOÏD
METZ
8, rue des Augustins
57000 - METZ
Tel.: 87.38.36.05

ARKADOÏD
GENEVE
4, Avenue Gallatin
CH-1203 GENEVE
Tel.: +41.22.340.10.77

ARKADOÏD
BRUXELLES
4B4, Avenue georges henri
B-1200 WOLUWE St LAMBERT
Tel.: +32.2.732.95.76

ARKADOÏD
BETHUNE
47, rue Joseph Haynaut
62400 - BETHUNE
Tel.: 21.55.25.08

GOODS EN DIRECT DU JAPON

Tous les jeux sur toutes les consoles
Tous les mercredis de 9 h 20 à 11 h 20, sur France 2

TELEVISATOR 2

DEMOLITION MAN :

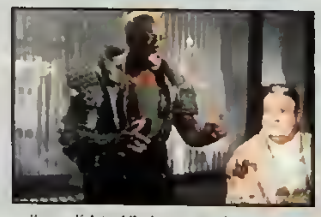
Bonne nouvelle : « Demolition Man », le nouveau film de Sylvester Stallone, est bien l'empoignade colossale que nous espérions. Et ce n'est pas tout...

Le mois dernier, nous vous présentions cette nouvelle étape dans la carrière de Sly. L'acteur a eu la bonne idée de revenir au genre qui fit sa gloire : le film d'action. Après *Cliffhanger*, Stallone a choisi d'interpréter le rôle principal du nouveau film du producteur Joel Silver, magnat du film d'action, l'homme à l'origine de classiques comme *Piège de cristal* et *Predator*. Sylvester Stallone a donc revêtu l'uniforme austère des flics du LA du XXIe siècle...

Simon Phœnix, lui, n'hésite pas !

JOHN SPARTAN

Demolition Man commence sur les chapeaux de roue : Los Angeles, dans un futur proche, est dévasté par les affrontements intergangs. La ville est à feu et à sang. Pourtant, le cauchemar ne fait que commencer : en effet, l'ennemi public n° 1, le tueur psychopathe Simon Phœnix (Wesley Snipes), menace d'exécuter les trente otages qu'il retient prisonniers dans un building cerné par la police. Les forces de l'ordre donnent l'assaut, menées par, évidemment, Sly Spartan. Il s'ensuit une baston générale au cours de laquelle les innocents sont massacrés. Arrêté sans ménagement par Spartan, Phœnix réussit à lui faire porter la responsabilité du carnage des otages. Phœnix et Spartan sont condamnés à être cryogénisés...



« J'vais m'éclater ! J'vais tout peter ! »

LE MEILLEUR DES MONDES

Des décennies plus tard... LA a été emporté par un tremblement de terre apocalyptique. Les survivants construisent une société « parfaite » et aseptisée, dans laquelle le crime semble ne pas exister. Les villes de Los Angeles, San Diego et Santa Barbara ont fusionné pour devenir une gigantesque métropole baptisée San Angeles. Dans les

LE CHOC DES TITANS

entrailles du monstrueux cryo-pénitencier, la justice suit son cours. Phœnix est « ranimé » pour une audition qui pourrait éventuellement aboutir à une conditionnelle. Erreur mortelle ! Les années passées en « hibernation » n'ont pas atténué la violence du criminel, qui s'échappe après avoir éliminé tout ce qui bouge.

À LA RESCOUSSE

Effarés par la cruauté de ce « barbare », les flics d'opérette de San Angeles paniquent complètement. Désespérés, ils raniment celui qui réussit à neutraliser le psycho : John Spartan, le « Demolition Man ». Pourtant, les policiers de San Angeles vont découvrir que leur nouveau « partner » est, lui aussi, un primitif mal dégrossi. Ce sauvage de Spartan jure (c'est interdit), veut faire des bisous aux dames, et tient absolument à remplacer la matraque électrique réglementaire par un flingue. De son côté, Phœnix est hilare : la philosophie « new age » qui règne à San Angeles est, pour lui, un délice. Des millions de victimes potentielles ! Entre lui et l'apothéose, il n'y a que Spartan...

Au cours de la poursuite, Spartan va découvrir que toute cette utopie cache de bien étranges secrets. L'évasion de Phœnix pourrait même s'inscrire dans une machination plus vaste... De même, qui sont ces rebelles qui surgissent des égoûts pour piller la nourriture ? Oui, les amis, quelle infâmie cache donc cette société tellement parfaite ?

La police de San Angeles n'utilise plus les armes a feu

Le barbare s'est mis au gout du jour !

MEGA DESTROY

Joel Silver oblige, le film *Demolition Man* est bourré de scènes d'action, souvent dantesques. Stallone est explosif dans ce rôle que l'on croirait écrit pour le Schwarzie de la grande époque ! Wesley Snipes est à la mesure de son adversaire. Le design de San Angeles a été conçu par David Snyder, le visionnaire de *Blade Runner*, qui a construit pour l'occasion un univers clean comme un rêve de M. Propre. La mise en scène de Marco Brambilla sert parfaitement l'intrigue.

PREMIER ESSAI CONCLUANT

Venu de la pub, ce proche des frères Ridley et Tony Scott signe ici un premier long métrage idéal pour tous les fans de science-action. On terminera enfin en rassurant ceux que rebute l'ultra-violence de la majorité des films d'action US : un humour bienvenu soustend presque constamment l'action de *Demolition Man*. Dans ces conditions, vous comprenez pourquoi nous l'élisons film du mois ! ■

Sur les écrans à partir du 2 février.

Inoshiro

LE JEU

Virgin prépare en ce moment un jeu adapté du long métrage de Marco Brambilla. Prévu pour juin, il sortira sur Megadrive. On raconte que vingt minutes de film auraient été tournées spécialement pour le jeu. Surveillez nos pages : nous vous en reparlerons !

LE PLEIN

Nous le savons : vous aimez la télé. Aussi, nous avons décidé de vous proposer de plus en plus d'articles sur ses coulisses et ses acteurs, les télémeufs et les télékeums. On commence à toute berzingue avec Le Plein de super.

Diffusé tous les samedis sur Canal+, Le Plein de super est une émission consacrée à l'actualité de la rock music animée par Yvan Le Bolloch' et Bruno Solo. Bourrée d'infos et d'humour, cette émission s'est imposée rapidement comme un des meilleurs programmes du PAF, qui, d'ailleurs, en a bien besoin. Originalité suprême : l'émission (interviews comprises) se déroule à bord d'une méga Chevrolet truffée de gadgets vidéo... Certainement une des plus belles bagnoles du monde ! À cet égard, l'intérieur de ce studio mobile est un vrai rêve vidéo-techno, bourré de caméras et de moniteurs. Enthousiasmés, nous nous sommes dépêchés d'intercepter les animateurs...

Le studio mobile le plus rock de la galaxie

SEARCH AND I'VIEW

L'affaire ne fut pas simple. Rencart à 15 h, place de la Bastille. Une heure se passe et toujours rien ! Désespérés, nous téléphonons à l'attachée de presse qui nous apprend que le lieu de tournage a été modifié à la dernière minute. On fonce vers le Grand Palais. Arrivés là-bas, des membres de l'équipe nous informent qu'une interview est en cours dans le quartier. Une nouvelle heure passe... et nous avons enfin la joie d'apercevoir la Chevrolet. Mais ce n'est pas encore le moment. Un nouveau rendez-vous est pris, sur le lieu du prochain tournage, les bureaux de *Paris-Match*. On y fonce et, après un peu d'attente, Yvan et Bruno apparaissent enfin dans les couloirs. Ouf ! On commence avec Yvan...

YVAN LE BOLLOCH'

Inoshiro — Aimes-tu les jeux vidéo ?

Yvan Le Bolloch' : — Par rapport aux jeux vidéo, je crois qu'il ne faut pas que je me laisse piéger ! Parce que, pour avoir testé la Super-Game Boy-double-console-Nintendo, je sais que, si j'ai un truc comme ça à la maison, je risque de tomber dans le piège. Et, à mon avis, ça agit un peu comme une drogue. Et en ce moment, j'en ai d'autres. J'ai la guitare. Je m'y suis mis depuis deux-trois ans et j'ai vraiment envie d'avoir un bon niveau. J'essaie de me focaliser sur la gratte parce que si tu ne bosses pas, c'est pas la peine ! De même pour mon fils, j'essaie de retarder au maximum l'échéance du jeu vidéo.

— *Mais ton opinion sur les jeux est positive ou négative ?*

— Si tu te sers raisonnablement des jeux en t'éclatant dessus trois-quatre heures par semaine, ça va, mais quand tu tournes cinglé, que tu rentres de l'école pour passer trois heures devant ta console, là il y a un malaise ! C'est un truc auquel tu ne peux pas résister. Les mômes ont autre chose à foutre que passer leur vie devant un petit écran à cristaux liquides, même si c'est super bien fait, hyper rigolo... Le côté positif, c'est l'interactivité. Je trouve que cela devrait évoluer dans ce sens !

— *Qui a eu la super idée de la voiture ?*

— C'est moi ! En tant que producteur, je suis respon-

DE SUPER

Yvon Le Bolloch' dans les locaux de « Paris-Match ».

sable de la ligne artistique et éditoriale de l'émission. Je cherchais un truc original pour sortir des schémas traditionnels : plateaux, caméras où tout est scellé. Je me suis souvenu des road-movies et c'est venu comme ça.

— *Et la voiture, où l'avez vous trouvée ?*

— C'est un mec qui trimbalait un off-shore dans le sud de la France qui me l'a vendue. Tu comprends, il fallait une bagnole assez puissante. Ou alors, c'est un Zodiac que t'as ! (Rires.)

— *Comment préparez-vous l'émission ?*

— Même si elle paraît improvisée, ça ne l'est pas toujours. Des choses, comme les textes de comédie, sont hyper répétées. Ils sont écrits à l'avance, avec une précision diabolique.

— *Quel genre de zique aimes-tu ?*

— C'est très éclectique. Du moment que c'est fait avec âme, ça me plaît. C'est pour ça que j'aime les voix : Elvis Presley, Aretha Franklin, Mink De Ville, Brel, Ferrat, plein d'autres....

— *Qu'est-ce que tu fais pour t'éclater ?*

— Je prends mon surf et je monte à Tignes ! Si je n'ai pas la chance d'y être, je fais une jam avec mes potes. Et puis, là, je vais refaire de la moto dans les bois, un peu d'Enduro...

BRUNO SOLO

Le tournage vient de s'achever. Nous dévalons les escaliers pour retrouver Bruno Solo, qui prépare la scène suivante, dans LA voiture !

Inoshiro : — Joues-tu aux jeux vidéo ?

Bruno Solo : — J'aime bien mais à la télé. Pas les trucs genre Game Boy. D'abord, parce que j'y vois rien, et aussi parce que ça me donne mal à la tête et que je suis pas branché céphalées ! Ça me plaisait plus il y a quelques années, j'm'en suis vite lassé ! En fait, j'aime que les jeux sportifs genre tennis, football, Jeux olympiques !

— *Qu'est-ce que tu fais pour t'éclater ?*

— Euh... C'est un journal pour les jeunes ?

— *Oui... Mais tu peux dire ce que tu veux !*

— Non, je ne le pense pas ! À cause des p'tits garçons ! (Mort de rire.) Pour m'éclater, je joue de la musique. Je fais de la batterie dans un groupe qui s'appelle Nothing on Lemon, « Rien dans le citron ». J'espère d'ailleurs qu'Yvan va intégrer le groupe. Sinon, je fais du sport ou je passe du temps avec ma copine. À vrai dire, je suis assez basique, je ne suis pas trop branché par la philatélie et les jeux vidéo !

— *Comment ça se passe avec Yvan ?*

Entre deux interviews de rock stars authentiques, Bruno Solo trouve le temps de répondre à l'homme de Player.

— Ah, très bien ! On s'est trouvé. Notre plus grande fierté dans l'émission, c'est d'avoir passé le cap de coprésentateurs. Nos rapports dans la vie sont très proches de ce qu'on voit dans l'émission, à part quand on se met sur la gueule. C'est pas Montiel et Debanne qui vont faire ça ! Ils valent ce qu'ils valent. Ce sont des pros, enfin surtout un, ils s'entendent bien mais je ne crois pas qu'ils partent en vacances ensemble comme on va le faire Yvan et moi avec nos familles.

— *Tes goûts musicaux ?*

— J'aime les Beatles et le rock des années 70 : Cactus, Iron Butterfly, Hendrix, Janis Joplin, MC5, qui ont inspiré le mouvement grunge... J'aime plein de choses si c'est épidermique !

— *À ce jour, quel est ton meilleur souvenir de l'émission ?*

— Pour l'instant, ça reste Iggy Pop, vraiment un mec à part. Il nous a fait rire, il nous a raconté des histoires de cul, sordides à souhait, un vrai rocker comme on les aime !

— *Eh bien, merci les gars et bonne route.*

Quant à vous, n'oubliez pas de regarder assidûment **Le Plein de super sur Canal+ !** ■

Photos : Michel Blossier

OLIVIA ADRIACO : TÉLÉMEUF !

On continue notre petite promenade au pays de la télé pour nous diriger vers M6, où nous allons avoir la joie de rencontrer Olivia Adriaco, la jeune présentatrice des Matins d'Olivia.

Diffusée tous les matins de la semaine sur M6 (sauf le mercredi, qui est assuré par Olivier Carreras), l'émission Les Matins d'Olivia est l'un des programmes matinaux actuels les plus sympa. Clips et animation en direct alternent sur un rythme cool et suffisamment speed pour garantir un début de journée agréable et pépère aux téléspectateurs. Iggy et moi étant ravis par tant de sérénité, j'ai donc eu la joie d'être désigné pour rencontrer l'animatrice en chef, miss Olivia.

Inoshiro : — Alors, question classique, aimes-tu les jeux vidéo ?

Olivia Adriaco : — Je n'ai pas tellement le temps de m'y mettre mais je connais des gamins qui jouent et je trouve qu'il y a des softs très bien. C'est une prise de tête sympathique ! Je trouve que c'est mieux de jouer aux jeux vidéo que de regarder quelque chose de mauvais à la télé !

— Quels sont tes loisirs ?

— Je fais du sport, je vais à la campagne, je monte à cheval très souvent. C'est une grande passion, qui me prend beaucoup de temps. J'ai d'ailleurs un petit cheval. Sinon, je vais voir mes amis et je voyage quand je peux.

— Comment ça se passe sur M6 ?

— Je suis très contente de faire Les Matins, bien que les horaires soient très difficiles : je suis plus quelqu'un du soir et de la nuit que du matin. J'ai du mal à gérer ces horaires car je dois me lever à 5 heures alors que je me couche parfois très tard. Mais je suis très contente de l'émission qui continuera jusqu'au mois de juin.

— Quels sont tes projets ?

— Pour l'instant, je n'ai rien de bien défini. L'émission est encore jeune. D'ici juin, les projets ont le temps de germer !

— Comment trouves-tu l'ambiance de M6 ?

— C'est sympa et convivial. Tous les animateurs se connaissent et on peut parler de « famille ». L'ambiance est assez jeune, j'aime bien.

— Ton rêve professionnel ?

— Faire ce que j'aime, ce qui n'est pas trop mal barré ! En plus de la télé, qui me séduit, j'aimerais faire un disque. J'ai chanté pendant plusieurs années... Ce serait de la musique jazz. Je travaille en ce moment avec Francis Lockwood. Le jazz n'est pas trop populaire, mais j'aimerais bien que ce disque soit reconnu, voilà ! ■

Photos : A. Gavriloff/M6

Olivia Adriaco

« TSUNAMI » : LE ZINE QUI TUE !

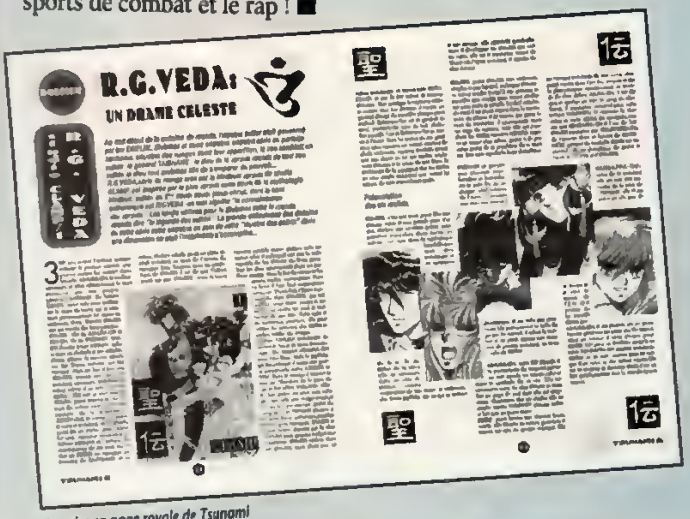
Les fans de mangas connaissent déjà *Tsunami*, certainement le meilleur zine français consacré aux bédés et DA japonais. Ce beau journal vient de changer de formule et se présente désormais comme un vrai magazine de niveau quasi professionnel ! Lisez.

Tsunami est une publication à but non lucratif. Ces gens veulent faire connaître les mangas dans notre beau pays. Nous vous avons déjà présenté les autres zines consacrés aux mangas, comme *Mangazone*, *Animeland* et *L'Effet Ripobe*. L'amateur de mangas a donc à sa disposition plusieurs revues aussi complémentaires que rigoureuses. *Tsunami* a le mérite de respecter sa fréquence de parution (bimestrielle) et d'être vendu au prix misérable de 17 francs. Cette somme paraît encore plus ridicule lorsqu'on feuillette l'objet : couverture en quadri, format magazine, et 36 pages maquettées impeccablement. Du beau travail ! Le dernier numéro paru (le huitième) traite évidemment de l'actualité des mangas (bédés et DA), du studio Clamp, de R.G. Veda, et comporte des tas de critiques sur tout ce qui se fait de beau au pays de Ryu. Détail important, c'est accessible à tous, néophytes inclus. Terminons en précisant que le directeur de publication de *Tsunami*, Dominique Véret, a développé une théorie intéressante qui établit une adéquation entre les mangas, les sports de combat et le rap ! ■

« LE PUISSANT THOR »

Faute de place, nous n'avons pas pu vous parler de cet album, publié il y a un petit bout de temps par les éditions Semic. Ce bel objet rassemble certaines des plus grandioses histoires du dieu nordique, publiées par les Marvel Comics. Ecrits et dessinés par Walt Simonson, ces récits qui tuent sont obligatoires pour tout amateur de super-héros de grande classe ! Décidément bien éloignées du morne quotidien des super-héros, ces histoires méritent leur statut de véritables « classiques ».

Renseignez-vous chez : Durendal/Tonkam, 1 rue Eugène-Varlin, 93170 Bagnolet (joindre une enveloppe timbrée pour la réponse).



La mise en page royale de Tsunami

LE FESTIVAL D'ANGOULÊME

Attention ! Le Festival de la bédé d'Angoulême aura lieu le dernier week-end du mois de janvier. Comme d'hab, des hordes d'auteurs viendront dédicacer leurs bouquins et rencontrer les fans. C'est aussi une excellente occasion pour découvrir les nombreux fanzines déments consacrés à la bédé qui s'exposeront pendant le Festival. Vous pourrez peut-être même nous voir, ivres de joie, puisque nous remettrons le troisième Prix Player du meilleur jeune illustrateur. À bientôt donc !

Pour Noël demande à tes parents de t'abonner

LE CADEAU DU MOIS

Les 50 premières réponses recevront un CD single Ugly Kid Joe,

les suivantes : un Magnet Ugly Kid Joe

phonogram

Offre valable jusqu'au 5 janvier 1994, le cachet de la poste faisant foi

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

280 F* AU LIEU DE 308 F

Bon de commande à renvoyer à :
Player One BP 4
60700 SACY-LE-GRAND

ET BÉNÉFICIE DES AVANTAGES PLAYER ONE :

1 / Player One directement chez toi pendant un an (11 numéros).
2 / 28 F d'économie, soit un numéro gratuit.
3 / La garantie du tarif pendant un an.
4/ Le cadeau du mois

Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé. Délai d'expédition 4 semaines

OUI !

JE M'ABONNE DES AUJOURD HUI A PLAYER ONE
LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

☐ JE RECEVRAI LES 11 PROCHAINS NUMÉROS ET MON CADEAU * POUR 280F AU LIEU DE 308F.

☐ JE PROFITE DE L'OFFRE SPECIALE NOEL : JE RECEVRAI LES 11 PROCHAINS NUMÉROS, MON CADEAU * ET LA MONTRE POUR 395F AU LIEU DE 507F.

JE JOINS MON CHÈQUE DE ..... À L'ORDRE DE M.S.E.

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
DATE DE NAISSANCE : .....
CONSOLE(S) : .....
SIGNATURE OBLIGATOIRE (DES PARENTS POUR LES MINEURS) :

* tarif pour la France métropolitaine. tarif DOM TOM et étranger : 379 F

La Montre Sonic + L'abonnement à Player One

395F* au lieu de 507F soit 112F d'économie

Garantie 1 an
Étanche à 3 ATM (30 mètres)
Fabrication française

OFFRE SPECIALE
395F*
AU LIEU DE
507F
NOEL

*Tarif pour la France métropolitaine
Tarif DOM-TOM et étranger : 480F

LA TAXATION SUR CE SERVICE EST DE 8,76 F PAR APPEL & 2,19 F LA MINUTE

SOS PLAYER
36 70 77 33

TU EST BLOQUÉ DANS UN JEU ET TU NE CONNAIS PAS LE CHEAT MODE ?

TU CHERCHES DES CODES DES SELECT STAGES POUR EXPLORER TES JEUX EN PROFONDEUR ?

TÉLÉPHONE VITE AU
36 70 77 33
LE NUMÉRO DE TOUS LES VIDÉOMANIAQUES EN DIFFICULTÉ !

TU POURRAS EXPOSER TON PROBLÈME APRÈS AVOIR SÉLECTIONNÉ TA CONSOLE ET LE NIVEAU DE JEU DANS LEQUEL TU COINCES.

LA RÉDACTION SE CHARGE DE TE RÉPONDRE EN 48 H.

Player One ANNONCES

LES BONS PLANS POUR BIEN VENDRE ET MIEUX ACHETER

L'ARGUS DES JEUX VIDÉO

PLUS DE 320 ANNONCES CLASSÉES, SUR LES CONSOLES ET LES JEUX VIDÉO

VOUS CHERCHEZ UN JEU ? PLAYER ONE ANNONCES VOUS EN PROPOSE DES MILLIERS !

N° 10 JANVIER 1994

VENTES

SUPER NINTENDO

Vends jeux SUPER NINTENDO · Tiny Toon (jap.) 300 F, Fatal Fury (US), S. Blastman (US) 500 F les deux ou 300 F pièce, S. Fighter entre 80 et 120 F ou échangé. Christophe Joaquim · 47, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél. : 47 97 61 13.

Vends ou échange sur SUPER NINTENDO : Astérix, Road Runner, Fatal Fury, Jimmy Connors. Prix : 250 F pièce ou contre : Cool Spot, Sonic 1 et 2, Ecco the Dolphin sur MEGADRIVE. Matthieu Poujade · 102 bis, rue de Cugnaux, 31300 Toulouse. Tél. : 62 21 18 42.

Vends SUPER FAMICOM + 5 jeux (Street II, Mystic Quest, Dunk Shot...) + 3 pads + 1 pad infrarouge + transfo + câbles, état neuf, le tout dans emballage d'origine : 1 500 F. Éric Caron : 9, rue Baillou, 75014 Paris.

Vends jeux SUPER NINTENDO à 200 F l'un : Mario World et Tortues Ninja IV. Contacter Terry Ocelli au 90 20 76 93.

Vends SUPER NINTENDO garantie + 4 jeux + adaptateur universel + 2 manettes : 1 600 F. Ou, séparément, Street Fighter II à 250 F, Starwing, Axelay (jap.) à 300 F, Dragon Ball Z 2 (jap.) 350 F. Contacter Olivier au 61 95 54 05, après 19 h.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Pocky and Rocky, Super Soccer, F-Zero, Rival Turf (US), Another World, Krusty's Fun House, Super Aleste, The Simpsons, Bart's Nightmare, avec boîtes et notices, prix : 250 F pièce. Laurent Jeannolin : Le Preraz, 73110 Arvillard. Tél. : 79 25 70 81.

Vends SUPER NINTENDO + 3 manettes + 8 jeux (SF II, Alien 3...). Prix : 2 800 F, frais de port compris. Laurent Houssin : Pied d'Argent, 50600 Pangny. Tél. : 33 49 84 49.

Vends sur SUPER NINTENDO Street Fighter II (sans boîte mais avec notice) à 240 F, ou échangé contre : Tiny Toon, Turtles IV, Alien 3, Starwing, World Heroes, Dragon Ball Z 2, Road Runner, Super Probotector. Christophe Gobichon : 1, rue des Lilas, 14630 Cagny. Tél. : 31 23 49 85.

Vends jeu SUPER NINTENDO : Soulblazer (US) 300 F, frais de port compris, ou échangé contre Dragon Ball Z 2, Éric Cantona, Sim City ou UN Squadron. Jean-Philippe Perdereau · Le Bouesque, 13790 Peynier. Tél. : 42 53 08 14, après 18 h.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Mario Kart, Zelda III, Super Aleste, Tom et Jerry, Street Fighter II. Prix très raisonnable. François Aldert : 3, Le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 60 11 71 01.

Vends jeux SUPER NINTENDO · Starfox + Special FX Convecteur 500 F (neuf, livret ...), Super Pang 250 F. Nicolas Loumont : villa SNI 6AN de Rochefort, 17330 Rochefort-sur-Mer. Tél. : 46 84 33 78.

Vends SUPER NINTENDO + SF II : entre 900 et 950 F, et 4 jeux dont 3 hits, de 210 à 350 F. Fabrice Trentin · 61, rue Paul-Valéry, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Zelda III à 300 F, F-Zero 270 F, Super R-Type 250 F. Mathieu Nedellec · 3, rue des Douves, 29000 Quimper. Tél. : 98 95 06 25, après 19 h 30.

Vends sur SUPER NINTENDO Street Fighter II à débattre entre 200 et 300 F ou échangé contre autre jeu SUPER NINTENDO. Pierre Mignard · 9 bis, rue Béranger, 31200 Toulouse. Tél. : 61 13 09 17.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Street Fighter II à 200 F, Legoon 210 F, AD 29 à 50 F, ou plus un jeu 240 F. TBE, département 91 uniquement. Sébastien Soret : 5, rue de la Juiverie, 91150 Étampes.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Castlevania IV à 300 F et Street Fighter II à 200 F, ou les deux 400 F. Laetitia Blachère : 19, avenue de Jagornac, 07160 Le Cheylard. Tél. : 75 29 21 83.

Vends jeux SUPER NINTENDO · Top Gear, Lethal Weapon, Castlevania IV, Pilotwings, Super Soccer, 250 F pièce ou 1 000 F le tout. Frédéric Mounier · 8, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 42 05 33 81.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Mario World 200 F, Street Fighter II à 300 F. Julien Cherrier : La Gaudinière-Pouzioux, 86300 Chauvigny. Tél. : 49 56 95 48.

Vends jeux SUPER NINTENDO · SF II à 250 F, Zelda III à 250 F, Axelay 270 F, S. Probotector 270 F, Mortal Kombat 350 F avec adaptateur, Jurassic Park sur MEGADRIVE à 290 F. Olivier Reixach : 60, avenue de la France, 66480 Le Perthus. Tél. : 68 83 60 42.

Vends jeux SUPER NINTENDO · Street Fighter II à 300 F, Super Ghouls'n Ghosts 250 F, ou les deux pour 500 F. Charles Gehin · 391, rue Victor-Hugo, 86290 Saulxures-sur-Moselotte. Tél. : 29 24 61 45, après 20 h.

Vends jeux SUPER NINTENDO · Zelda III à 300 F, Super Ghouls'n Ghosts en TBE 300 F. Dany de Oliveira : 153, rue du Général-de-Gaulle, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 49 30 86 19.

Vends nombreux jeux SUPER NINTENDO, SFC et SNES · Street Fighter II, Tiny Toon, Star Wars. Olivier François : 17, rue Lecomte-de-l'Isle, 22100 Dinan. Tél. : 96 39 25 06.

Vends jeux SUPER NINTENDO et SFC : Jimmy Connors 300 F, Mario IV à 200 F, Rushing Beat (jap.) 200 F, Dragon Ball Z 2 375 F ou 350 F (jap.). Julien Corbex : 128, impasse de l'Aubépine, 74970 Marignier. Tél. : 50 34 67 60, de 19 à 21 h pendant la semaine.

Vends SUPER NINTENDO + 3 jeux (Castlevania IV, Street Fighter II, Super Tennis) + AD 29 : 1 500 F. Possibilité de vente séparée ou d'échange contre jeux NEO GEO. Ludovic Dec · Gendarmerie, 59820 Gravelines. Tél. : 28 65 53 73.

Vends sur SUPER NINTENDO à 50 F pièce F-Zero, Zelda III, Prince of Persia, Wrestlemania, Alice Wipf : 13, rue de la Première-Armée, 38190 Ensisheim. Tél. : 89 81 78 81.

Vends sur SUPER NINTENDO Street Fighter II + notice 200 F ou échangé avec 100 F contre Mortal Kombat ou Dragon Ball Z 2. Emmanuel Lemaux : 40, rue Aristide-Briand, 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40 03 20 45.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Addams Family, Actraiser 300 F pièce, Mario IV 200 F. Antoine Morin : 19, rue de l'Yser, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46 02 12 30.

Vends jeux SUPER NINTENDO : L'Arme Fatale 3, Axelay, Super Ghouls'n Ghosts, avec boîte et notice, état neuf, 250 F pièce, et Starwing, état neuf, 350 F. Virgile Gaillard · 11, allée de la Source, 95670 Marly-la-Ville. Tél. : 34 72 20 67.

Vends sur SUPER NINTENDO · Super Scope état neuf entre 350 et 450 F, Fatal Fury, Spiderman vs X-Men, F-Zero, Dragon's Lair, Road Runner, 250 F pièce (prix discutable), Mortal Kombat (encore sous garantie) 300 F. Stéphane Pamphile : 60, boulevard Salengro, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43 81 71 06.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Zelda III, BOB, 250 F pièce à débattre. Renaud Megange · 20, rue des Bleuets, 27430 Saint-Pierre-du-Vauvray. Tél. : 32 59 80 73.

Vends jeux SUPER NINTENDO · R-Type et F-Zero 200 F l'un avec boîte et notice, ou échange les deux contre un jeu SUPER NINTENDO. Jean-Baptiste Brice : Le Lavoir-Machiel, 80150 Crécy-en-Pth. Tél. : 22 23 55 84.

Vends SUPER NINTENDO + 5 jeux (Starfox, Bubsy, Tecmo Basket, Dragon's Lair, Super Tennis) + 2 manettes (dont une turbo) + adaptateur. Valeur : 2 600 F, cédé 2 000 F à débattre (port compris). François Boidin : 5, rue Clémenceau, 54820 Marbache. Tél. : 83 24 99 47.

Vends SUPER NINTENDO + 4 manettes (Dyna 1 et SN Pro pad) + Street Fighter II, 700 F. Vends Éric Cantona, Street Fighter II Turbo 400 F pièce, Star Wars (US) 300 F, Tecmo Basketball 300 F, Zelda 250 F, Super Panf 250 F, adaptateur 50 F. Ou l'ensemble 2 600 F. Fabien Le Noach : 3, avenue de Jarron, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : 48 26 41 86.

Vends sur SUPER NINTENDO Street Fighter II à 300 F (avec notice), ou échangé contre Axelay, Mario All Stars, Sim City, Another World, Super Probotector, Lemmings, Alien 3, Tiny Toon. Vends aussi Les Chevaliers du Zodiaque 100 F. Ludovic Pesche : 59, rue Saint-Blais, 75020 Paris. Tél. : 44 93 03 66.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Lemmings, Mickey, Pilotwings, Simpsons, Mario World, Another World, avec boîtes et notices, sauf Mario et Pilotwings, 250 F pièce. Possibilité d'échange contre SF II Turbo, Pocky and Rocky ou Mario Kart. Contacter Vincent Olive au 42 58 95 01.

Vends jeux SUPER NINTENDO à 300 F pièce : Super Mario World, Super R-Type, Super Tennis, Road Runner, Starwings. Jean-Baptiste Collinet : 7, rue Wimpheling, 67000 Strasbourg. Tél. : 88 61 94 44, seulement le mercredi.

Vends sur SUPER NINTENDO F-Zero à 220 F ou échangé contre Tortues Ninja IV. Frédéric Vincent : Les Riviers, 26330 Châteauneuf-de-Galaure. Tél. : 75 68 69 67, après 17 h.

Vends jeu SUPER NINTENDO : Street Fighter II. Prix : 300 F. Urgent. Antoine Chiron : 8, avenue du Chêne, 44400 Gala-Rezé. Tél. : 40 75 85 63.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Probotector, Mickey the Magic Quest à 300 F pièce, Mario IV à 200 F. Alain Charlet : 86, rue Baudimont, 62000 Arras. Tél. : 21 71 41 84.

Vends SUPER NINTENDO + 3 jeux (Street Fighter II, F-Zero, Kick Off) avec notice + 2 manettes. Prix : 800 F. TBE. Dimitri Dinz : 65, avenue Pierre-Brossolette, 69500 Bron. Tél. : 78 26 45 66.

Vends jeux SUPER NINTENDO de 250 à 300 F pièce : Tiny Toon (US), Super Probotector, Street Fighter II, NBA Basketball (US), Addams Family (US), avec boîtes et notices. Denis Foucher : 60, boulevard Pinel, 69003 Lyon. Tél. : 72 34 84 96.

Vends sur SUPER NINTENDO Street Fighter II à 150 F. Urgent. Régis Cognée : 2, rue Soleillet, 75020 Paris. Tél. : 43 49 47 37.

Vends jeux SUPER NINTENDO · Super Aleste, UN Squadron, AD 29, le tout 500 F ou échangé contre Dragon Ball Z. Vends aussi SUPER NINTENDO + manette 500 F (garantie 6 mois). Roselyne Rudewicz : 12, allée de la Garenne, 36160 Pouligny-Notre-Dame. Tél. : 54 30 12 91.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Contra 3, Castlevania IV, Super Ghouls'n Ghosts, Prince of Persia, Super Soccer, Pilotwings. Entre 250 et 300 F. Uniquement sur Lille et ses environs, en semaine. Damien Lounet : 2 bis, rue Nicot, 59130 Lambersart. Tél. : 20 06 58 45.

Vends sur SUPER NINTENDO Street Fighter II, état neuf, à 290 F. Laurent Nirlo : route de Saint-Germain-Lencouven, 13109 Simiane-Collongue. Tél. : 42 58 35 22, heures de bureau.

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + 2 jeux (Mario World, Bart's Nightmare) : 800 F, avec 1 jeu : 700 F. Prix discutable. Guillaume David : 14, rue de la Fauvette, 44100 Nantes. Tél. : 40 69 83 83.

Vends sur SUPER NINTENDO Actraiser entre 200 et 300 F. Mael Furner : 30, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : 43 36 10 20.

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + SMB IV + Robocop 3 + World League Basketball + adaptateur universel. Prix : 1 500 F. Laurent Fassella : 11, rue des Peupliers, 57186 Clouange. Tél. : 87 67 49 46.

Vends ou échange sur SUPER NINTENDO Super Empire Strikes Back contre Aladdin, Mr Nutz ou autres. Vends aussi Pop'n Twinbee 350 F. Ivan Dubessy · 7, impasse de Ster-Vras, 29920 Nevez. Tél. : 98 06 89 61.

Vends jeu SUPER NINTENDO : Rival Turf 300 F ou échangé contre Street Fighter II Turbo, Dragon Ball Z 2 (achetés 300 F pièce). Antony de Sousa · 7, rue des Dahlias, 45100 Orléans. Tél. : 38 66 68 76, à partir de 17 h.

Vends jeux SUPER NINTENDO : F-Zero, Mario IV, Krusty à 250 F pièce, Starwing, Zelda III à 350 F pièce. Cherche contacts sur Rennes et Saint-Brieuc pour échanges. Pascal Amet : La Ville-ès-Nouvelle, 35750 Iffendic. Tél. : 99 09 71 57.

Vends 4 jeux SUPER NINTENDO · Astérix, Super Star Wars, Street Fighter II, Super Soccer. Prix : de 200 à 300 F. Guillaume Coqueret : 7, rue Henri-Dunant, 80500 Montdidier. Tél. : 22 78 20 68.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Mario IV à 150 F, Zelda III à 180 F, Prince of Persia 240 F, Cybernator 240 F, avec boîtes et notices. Appeler Frédéric Vinez au 34 15 45 18 (95120 Ermont).

Vends sur SUPER NINTENDO Street Fighter II avec notice mais sans boîte : 250 F. Vincent Laout : rue de l'Arcanson, 60260 Villers-Bocage.

Vends SUPER NINTENDO + Mario IV + Mario Kart + World Heroes + adaptateur. Prix à débattre, ou échangés contre NEO GEO + 2 manettes. Yann Meurot : Vachère-en-Quint, 26150 Die. Tél. : 75 21 23 77.

Vends console SUPER NINTENDO + jeux, dont SF II, Contra, F-Zero, Connors, Starwing, Prince of Persia. Thierry Sureau · 8, boulevard Ernest-Giraulf, 91290 Arpajon. Tél. : 60 63 07 11.

Vends jeux SUPER NINTENDO : DB Z 2 + adaptateur 500 F (version japonaise), Final Fight II à 200 F (version japonaise), Rival Turf 200 F (version française). Julien Bennica : chemin du Salet, 34190 Houles-et-Baucels. Tél. : 67 73 63 04.

Vends SUPER NINTENDO (1 an) + 2 manettes + 2 jeux (Addams Family et Street Fighter II) pour 1 200 F le tout. Si possible département 57. Possibilité de ventes séparées. Stéphanie Delmeire : 7, rue du Béam, 57070 Metz-Borny. Tél. : 87 76 95 20, vers 17 h.

Vends SUPER NINTENDO + 1 paddle avec autocollant F1 Pole Position + le jeu Starwing, le tout 850 F à débattre (novembre 93, facture présentée). Julien Azzopardi · 12, rue du Chemin-Neuf, 78680 Épone (Yvelines). Tél. : 30 91 00 04.

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + 5 jeux, le tout 2 500 F, état neuf (décembre 92). Jeux : Street Fighter II, Zelda III, Mario World, Mario Kart, Dragon Ball Z. 300 F pièce. Laurent Berthe : Freauville, 76660 Londinières (Normandie).

Vends sur SUPER NINTENDO : Street Fighter II, Super Wrestlemania, Rival Turf, Mortal Kombat, 250 F. Sélim Dupuis : 2, allée Croix-du-Mont, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46 78 41 99.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Joe and Mac, Tortues Ninja IV, 200 F pièce. Michael Camet · 3, rue Ampère, 91080 Courcouronnes. Tél. : 64 97 11 14.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super EDF 200 F, Axelay 300 F, Starfox 300 F, à débattre selon la demande. Appeler Thomas Philippon au 51 93 35 00, après 18 h.

Vends sur SUPER NINTENDO Dragon Ball Z 1 et 2, TMNT, Cybernator et Super Ghouls'n Ghosts Olivier Bailly : 51, avenue Gabriel-Péri, 92230 Gennevilliers Tél : 47 94 86 89

Vends sur SUPER NINTENDO Jimmy Connors 250 F, Sim City 250 F, Mano All Stars 200 F, Castlevania IV 200 F Possibilité d'échange Philippe Roche 5, rue du Pasteur-Luther-King, 92700 Colombes Tél : 47 88 96 73 (journee) 47 84 75 60 (domicile).

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Soccer, Super Mario IV, 225 F, Zelda III, Super Star Wars (jap.), 250 F Marc Le Gleut . 10, rue Henri-Rolland, 56100 Lorient Tél : 97 87 81 04

Vends sur SUPER NINTENDO : Ghouls'n Ghosts 150 F, Royal Rumble (US) 300 F, Super Scope 6 à 300 F, avec boîtes et notices. Grégory Gondry : 74, rue Ectot, 76460 Saint-Valéry-en-Caux Tél : 35 97 15 41.

Vends sur SUPER NINTENDO Krusty, Street Fighter II, Contra, Ghouls'n Ghosts, 200 F. Christophe Lamotte : 22, rue G.-Clémenceau, 92170 Vanves. Tél : 46 45 15 58.

Vends sur SUPER NINTENDO Paperboy et Super Soccer, les deux 400 F ou les deux contre Mickey Magical Quest ou Tiny Toon ou bien Mario Kart Christian Simonia : 292, rue des Sources, 02510 Etreux Tél. : 23 60 59 73.

Vends ou échange sur SUPER NINTENDO Dragon Ball Z 200 F ou contre Cantona Football. Urgent Cédric Cabe : 1, villa La Frenaie, 77680 Roissy-en-Brie Tél. : 60 29 29 58

Vends jeux SUPER NES : Contra 3, Super Aleste, Street Fighter II, de 200 à 300 F ou le tout 550 F Eric Lemoine : 37, rue Emile-Zola, 77450 Montry. Tél : 60 04 22 07

Vends SUPER NINTENDO + 2 jeux (Street Fighter II et Super Soccer) + 2 manettes pour 800 F Cyril Coroller : 88, avenue de la Liberté, 94700 Maisons-Alfort. Tél : 43 96 98 13.

Vends jeux SUPER NES : Tiny Toon 200 F, Starfox (neuf) 250 F, Pilotwings 150 F, Street Fighter II à 150 F, Mario Kart 250 F, Push Over 200 F. Prix à débattre Sébastien Saufout : 63, rue du Mont-Cenis, 75018 Paris Tél : 42 62 08 01.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Paperboy 2 à 300 F, Turtles IV à 350 F. Geoffrey Meynadier : 9, rue des Amandiers, 34560 Poussan Tél : 67 78 25 55.

Vends ou échange SUPER NINTENDO + 5 jeux + 2 Super manettes, le tout 2 000 F ou échangé contre NEO GEO + 2 jeux. Très urgent. Mathieu Ménager : 8, rue Gibault, 93200 Saint-Denis. Tél : 48 20 36 22

NES

Vends NES + 2 manettes + zapper + 11 jeux (Mario, Hogan's Alley, Rad Racer, Top Gun, Goonies 2, Track and Field 2, Pin Bot, Captain Skyhawk, Robocop 1, Punch Out, Double Dragon 3) + NES Advantage. Prix : 1 700 F. Allan Petrillo : 21t, chemin des Lyonnes, 94350 Villiers-sur-Marne Tél. : 40 50 51 76.

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 4 jeux (Dragon Ball, The Simpsons, Duck Hunt, Mario I) Prix : 650 F à débattre. Samuel Piedennière : 11, rue de la Marjolaine, 14870 Troarn. Tél. : 31 39 12 31

Vends NES + TMHT à 200 F Marc Le Gleut . 10, rue Henri-Rolland, 56100 Lorient. Tél : 97 87 81 04.

Vends 2 jeux NES : Double Dragon 3, Jackie Chan, à 200 F l'un + GAME GEAR et 3 jeux (Sonic, Monaco GP, Ninja Gaiden) à 800 F + GAME BOY et Tetris à 300 F, ou le tout pour 1 200 F. Possibilité d'échange contre SNES + 2 jeu au minimum. Nicolas Félis : lotissement Fond-de-Rigole, 24110 Saint-Astier. Tél : 53 54 05 25.

Vends NES + 2 manettes + 6 jeux (World Cup, California Games, Turtles, Blades of Steel, Duck Tales, Double Dragon II, Track and Field 2, Mario I et Duck Hunt) + pistolet. Prix : 1 500 F Maxime Morjean : 19, rue de Belfort, 67100 Strasbourg (Neudorf)

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 3 jeux (sans notices) 500 F à débattre Urgent Emeric Aguilar : 23, rue de Carmaux, cité Saint-Gobain, 33700 Arlac-Mérignac Tél : 56 98 12 20

Vends NES 150 F + 2 manettes 25 F l'une + pistolet 60 F + 4 jeux : Top Gun 2 à 75 F, Off Road 75 F, Mario I à 30 F, Duck Hunt 30 F + câble RVB et adaptateur 30 F Le tout pour 500 F Romain Deslandes : 10, rue Marguerite-Renaudin, 92330 Sceaux Tél : 46 60 84 45, de 17 à 21 h.

Vends console NES + 1 manette + jeu Mario/Duck Hunt + pistolet + Rad Gravity. Prix intéressant Vends aussi A Boy and His Blob, Zelda I, 125 F pièce Julien Lepinçon : 4, rue des Iles-Chausey, 50290 Bréhal Tél : 33 51 05 93

Vends NES + Punch Out en bon état ou échangés contre 3 jeux MEGADRIVE en BE du genre European Club Soccer et Quackshot ainsi que Terminator 2. Bruno Girard : 9, rue des Tanneurs, 77400 Lagny-sur-Marne.

Vends NES + 2 jeux : Tortues Ninja I, Super Mario Bros II, 650 F Vente séparée possible Contacter Teddy Maddalon au 74 57 19 97 (38780 Pont-Évêque)

Vends NES + 2 manettes + zapper + 1 joystick + 4 cartouches dont une de deux jeux, Top Gun 2, Punch Out, Gremlins 2, Mario Bros I, Duck Hunt Prix : 700 F. Sébastien Launais : 602, avenue de Jarnac-Fossemagne, 17400 Saint-Jean-d'Angely

Vends NES + 2 manettes + 3 jeux (SMB II et III, Dragon Ball), le tout 700 F à débattre Appeler Antoine Van Hove au 61 88 60 55 (31230 Montbernard)

Vends NES + 2 manettes + zapper + Duck Hunt + Mario Bros I + Rad Racer + Track and Field 2 + Tennis + Megaman 2. Prix : 700 F. Eric Farhi : 2, avenue Vincent Van-Gogh, 93460 Gournay Tél : 43 05 02 03.

Vends NES + 6 jeux (Power Blades, Shadow Warriors, Tortues Ninja, Double Dragon 2, Super Off Road, Airwolf), 1 200 F ou échangés contre SUPER NINTENDO et Dragon Ball Z 2. Frédéric Hehl : 7, rue des Jacinthes, 68250 Rouffach

Vends NES + 2 manettes + 7 jeux (Megaman 2, Punch Out ...) pour 1 200 F Christophe Szymanski . HLM Les Bruyères, rue des Ecoles, 83380 Le Lavandou Tél : 94 05 86 47.

Vends NES + 8 jeux (Mario I et II, Zelda II, Ghosts'n Goblins, Dragon Ball, Pro Am Soccer, Excitebike) 850 F Stephan Regazzi : 3, rue des Robiniers, 77176 Savigny-le-Temple Tél : 60 63 46 25

Vends NES + Maniac Mansion à 250 F Urgent Région bordelaise de préférence Contacter Jim Escaye le soir au 56 92 04 11 (33800 Bordeaux).

Vends console NES + 2 manettes + 3 jeux (Megaman, Zelda I et Super Off Road) : 500 F ou vends les jeux separément à 100 F, Zelda à 150 F, ou échange le tout contre SUPER NINTENDO + 2 manettes Antoine Parbœuf : 3, route de 80, 28260 Rouvres Tél. : 37 51 29 22, après 19 h

Vends jeux NES : Fester's Quest 220 F, Rygar 200 F, Duck Tales 150 F, Dragon's Lair 200 F, Tic et Tac 150 F, Addams Family 250 F, Zelda 200 F, Bart Simpson 150 F, Batman 250 F, Punch Out 200 F, Les Chevaliers du Zodiaque 200 F, Robocop 150 F, Megaman 3 à 200 F, Gremlins 100 F, Rescue 50 F, Blob 200 F, Catch 100 F Jeux avec notice et en bon état. Emmanuel Lille : rue André-Marie-Ampère, Les Cigalières, 34070 Montpellier Tél : 67 47 01 50

Vends NES + zapper + 9 jeux (Super Mario, Duck Hunt, Mario III, Megaman, World Cup, Kick Off, Nes Open Golf, Dragon Ball et Adventure Island 2) pour 1 500 F à débattre. Sebastien Pagès : 6, rue Paul-Verlaine, 33560 Sainte-Eulalie Tél : 56 38 32 82, en semaine après 17 h

Vends console NES + 6 jeux (Super Mario Bros, Kung Fu, Ice Climber, Tiger Heli, Excite Bike, Mac Rider) 600 F Sébastien Claude : 53, rue de la Lande, 71300 Montceau-les-Mines Tél : 85 57 62 62.

Vends jeux NES de 100 à 150 F pièce : Ikari Warriors, To the Earth, Bayou Billy, Fester's Quest, Ghostbusters II (Activision) David Gallois : 9, rue Romain-Rolland, 58300 Decize Tél : 86 25 36 93.

Vends NES + 2 manettes + 2 jeux + pistolet + prise Péritel + adaptateur, le tout en TBE 350 F. Départements 13 Arles, 30 Nîmes, 84 Avignon Eric Joubert : Mas Castillon, 13520 Paradou Tél : 90 54 45 42

Vends NES + manettes + 17 cassettes Prix : 2 000 F, ou cassettes séparées à 150 F. Marc Chantosset : chemin Pont-de-Garach, 13120 Gardanne Tél : 42 51 00 45

Vends sur NES Teenage Mutant Hero Turtles : 100 F Contacter Yannick Rodot au 84 24 36 79 (39570 Revigny).

Vends NES 500 F avec 2 manettes, 1 jeu, le pistolet et comme jeu : Dragon Ball 100 F, Bayou Billy 100 F, Duck Tales 100 F, Paperboy 100 F, Goal 100 F, Return of the Evil Forces 150 F, Super Mario II et III 150 F les deux, Double Dragon 2 à 150 F, Addams Family 150 F, Turtles II 150 F, boîtier de rengement cassettes 100 F, 1 manette joypad 120 F. Mickael Potez : 16, avenue Voltaire, 78260 Achères. Tél : 39 11 01 25

Vends NES + zapper + 4 manettes + 5 jeux pour 700 F au lieu de 2 000 F, ou le tout échange contre SUPER NINTENDO + 1 manette Marco Martinho : 3, rue du Général-Grossetti, 75016 Paris. Tél : 45 25 72 17

Vends NES + 2 manettes + 4 jeux (Ninja Turtles, Batman, Wizard and Warior 3, SOS Fantôme 2 New, The Hunt for Red October), 1 000 F ou échanges contre 3 jeux SUPER NINTENDO, si possible Super Mario Kart et autres Matthieu Zanon-Willette : 1 bis, avenue Outrebon, 93250 Villemomble Tél : 48 94 06 23

Vends jeux NES : Kabuki Quantum Fighter 150 F, The Adventure of Link + astuces 150 F, Top Gun + joystick 250 F, TMHT + astuces 100 F, Metroid 100 F, New Ghostbusters 2 à 100 F Alexandra Gérard : 90, rue Saint-Pierre, 57000 Metz

Vends NES + 2 manettes + Tortues Ninja et Duck Tales pour 500 F, Dr Mario 250 F, Super Mario Bros III à 300 F, The Simpsons 250 F Contacter Florian Grosset au 41 78 78 67

Vends NES + 2 manettes + 1 jeu (Mach Rider) pour 450 F. Christophe Brandy : 18, boulevard La Boissière, 93230 Romainville Tél : 48 57 99 73

Vends jeux NES française : Bart vs the Space Mutants 200 F, Star Wars 200 F, Track and Field in Barcelona 200 F, Fester's Quest 100 F Donkey Kong Classic (US) Pekka Palhus : 18, rue Eugène-Carrière, 67000 Strasbourg Tél. : 88 61 69 39

Vends NES 200 F, avec 1 jeu Tortues Ninja 250 F, avec 2 jeux Tortues Ninja + Dragon Ninja 350 F. Cédric Luit : 11, allée du Château, 93300 Aubervilliers Tél : 48 33 99 78

Vends cartouches NES pour 150 F chaque : Life Force, Solstice, Super Off Road, Simon's Quest, Super Mario/Duck Hunt, Castlevania. Échanges possibles contre Castlevania 3, Battle of Olympus, Wizards and Warriors 3. Sylvie Ramat : 3, allée du Parc, appartement 225, 77400 Thorigny-sur-Marne Tél : 60 07 49 99, après 18 h.

Vends NES + 2 manettes + zapper et 8 jeux pour 600 F. Téléphoner à Julien Cassen au 59 56 71 52, après 18 h 30

Vends sur NES Robot + Gyromite et Duck Hunt + pistolet, 500 F le lot ou 300 F le jeu et l'accessoire. Vends aussi Goonies 2, Top Gun et THMT à 100 F l'unité Guillaume Gouillart : 46, rue Frederic-Chopin, 62580 Vimy Tél : 21 59 62 12.

Vends sur NES le jeu Super Mario Bros III à 250 F ou échangé contre SMB II Rafik Mediene : 21, rue des Petites-Écuries, 75010 Paris. Tél : 44 79 09 32.

Vends NES + 2 manettes + 2 jeux : Super Mario III et Teenage Mutant Hero Turtles Prix : 400 F. Contacter Julien Avrain au 79 07 53 07, de 17 à 20 h.

Vends jeux NES à 100 F Jérôme Crepart : 99, rue Louvel-et-Brière, 14800 Touques. Tél : 31 81 20 37.

Vends NES + 2 manettes + 10 jeux (SMB I et II, Track and Field 2, Rad Gravity, North and South, Zelda I, Kung Fu, Double Dragon III, Tetris, Megaman) Le tout 1 000 F Urgent Jérôme Bouvier : 15, route d'Précigné, 72300 Louailles. Tél : 43 95 37 10.

Vends NES en très bon état + 2 manettes + adaptateur secteur + pris Péritel + 7 jeux (Megaman 4, Super Spike Volleyball, Hammer in Harry, etc.), encore sous garantie, valeur neuve 3 000 F, le tout 1 000 F Console et cartouches vendues avec boites et notices Jérôme Antoine : 28, rue des Véroniques, 21600 Longvic Tél : 80 66 27 74, après 19 h.

Vends jeu NES : Mac Donald Land avec livret 300 F. Pierrick Charpentier : 120, Ar-Gebog, 29870 Landéda (Finistère). Tél : 98 04 91 42 (après 20 h).

Vends NES + 5 jeux (Mario III, Tortues Ninja, Simpsons, Paperboy, Wizard and Warriors) Le tout 1 150 F ou échangé contre SUPER NINTENDO + 1 ou 2 jeux. Damien Tirante : 240, impasse des Amandiers, 83260 La Crau Tél. : 94 35 17 57

Vends 6 jeux NES : Tic et Tac, Ikari Warrior, Double Dragon 2, Paperboy, Golf, Gremlins 2, à 100 F pièce ou le tout 500 F. Tous avec boite et notice d'origine Sébastien Hidalgo : 2, rue Jean-Renoir, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : 60 02 64 36, les lundi, jeudi et vendredi entre 18 et 20 h

Vends NES + 2 manettes + Nes Advantage + 11 jeux : 1 300 F (valeur réelle : 4 000 F). Jérémy Zemmour : 105, rue Germain-Baujard-Massoeuvre, 18400 Saint-Florent-sur-Cher. Tél. : 48 55 63 78, après 17 h.

GAME BOY

Vends jeux GAME BOY : Super Off Road, Fortress of Fear, Battle Unit Zeoth 100 F, Marius Mission, Ninja Boy 120 F, Fighting Simulator 150 F, ou le tout 600 F Florian Deleris : 32, rue Émile-Zola, 93400 Saint-Ouen Tél : 40 10 86 11

Vends GAME BOY + 5 jeux (R-Type, Astérix, Double Dragon, Super Mario Land, Tetris) + écouteurs + câble Game Link Prix : 540 F Alexandre Nicolas : 1, rue Louise-de-Bettignies, 35200 Rennes Tél : 99 35 17 00

Vends GAME BOY + écouteurs + câble Link + Tiny Toon + batterie + adaptateur secteur + Tetris : 350 F. Nicolas Bajot : 856, rue de la Clémenterie, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39 75 54 16

Vends sur GAME BOY Double Dragon 2 à 150 F ou échangé contre Double Dragon 1, Sneaky Snakes, RC Pro AM jean Metarie : 10 bis, avenue Haussmann, 89000 Auxerre Tél. : 86 46 69 82

Vends jeux GAME BOY : Tom et Jerry 200 F, The Blues Brothers 200 F, Mercenary Force 150 F, Dr Franken 200 F, ou échangés contre L'Arme Fatale, Astérix, Home Alone, Mario Land I et II, Probotector Gabriel Panier : 11, lotissement Les Sions, 17137 Nieu-sur-Mer-Esnandes Tél. : 46 01 37 19, entre 18 et 21 h.

Vends jeux GAME BOY (Duck Tales ...) entre 100 et 150 F ou échangés contre jeux MEGADRIVE française Sylvain Delord : La Barraudiere, 37510 Savonnière

Vends sur GAME BOY Super Mario Land II et Princesse Blobette à 100 F pièce ou 175 F les deux, ou encore échanges contre 1 jeu MEGADRIVE Téléphoner au 91 46 90 49

Vends ou échange jeux GAME BOY. Denis Streitt : 10, rue de la Clairvivre, 67100 Strasbourg Tél : 88 39 26 36, après 18 h 30.

Vends jeux GAME BOY à 80 F : Tortues Ninja II, Astérix, R-Type, Prince of Persia, Robocop, Tiny Toon, Gremlins 2, Addams Family, Simpsons, Terminator 2, Super Mario Land I, Gargoyle's Quest, Super RC Pro Am, Shadow Warriors + GAME BOY avec Tetris + câble Link pour 250 F. Le tout en bon etat Olivier Perletti : avenue de la Gare, Gendarmerie, 66660 Port-Vendres. Tél : 68 82 00 60

Vends sur GAME BOY Fortress of Fear et R-Type à 60 F chacun ou 110 F les deux. Laurent Nirlo : route de Saint-Germain-Lencouven, 13109 Simiane-Collongue Tél : 42 58 35 22, aux heures de bureau

Vends GAME BOY + Tetris pour 250 F et jeux neufs : Mario Land, Simpsons, Gargoyle's Quest, 120 F pièce ou 600 F pour le tout (avec GAME BOY, Tetris et câble Link) Emmanuel Rebeyrol : Langeas-par-Maurens, 24140 Villamblard Tél : 53 27 31 51, tous les jours entre 11 h et 13 h 20 et entre 17 et 22 h.

Vends GAME BOY + 3 jeux (Super RC Pro Am, Gremlins 2, Tetris) + Game Link + écouteurs stéréo + piles + livre d'astuces pour Gremlins 2. Prix : 500 F. Olivier Chiron : 3, allée des Licornes, résidence Henrie-Champion, 72100 Le Mans Tél. : 43 84 73 91

Vends GAME BOY + Tetris + câble : 300 F, et jeux : Lemmings 90 F, Megaman 80 F, Mystic Quest 170 F, Chess Master 100 F, Revenge of the Gator 80 F, RC Pro Am 80 F, Tennis 70 F, Batman 110 F, Star Wars 130 F, Gargoyle's Quest 100 F. Noe Liger : 1, rue de Lorraine, 88110 Raon-l'Etape (Vosges). Tél. : 29 41 55 51.

Vends jeux GAME BOY : Tiny Toon + Probotector 205 F les deux ou 120 F l'un, Tetris 50 F, R-Type et Navy Seal 90 F l'un ou 170 F les deux. Ou bien 400 F les cinq. Appeler Nicolas Delattre au 20 47 05 17 (59 Villeneuve-d'Ascq)

Vends GAME BOY + 10 jeux + Game Genie + loupe + câble Link + écouteurs Prix : aux alentours de 950 F. Nicolas Psaute : 77, rue du Rond-Quesne, 59530 Jolimetz-le-Quesnoy Tél : 27 27 61 24

Vends jeux GAME BOY à 150 F pièce : Adventure Island, Batman 1, The Hunt for Red Octobre, tous en très bon état avec codes et livret. François Toulouse : Saint-Cirice, 46000 Cahors Tél : 65 30 00 97.

Vends GAME BOY neuve + jeux (Tetris, Super Mario Land, Probotector, Gremlins 2, Burger Time) Prix réel : 1 200 F, vendu 580 F. Ventes détaillées possibles M. Laigre : 202, boulevard du Général-Giraud, 94100 Saint-Maur. Tél : 48 83 84 90, de 18 h 30 à 20 h.

Vends 5 jeux GAME BOY : TMHT 2, Beetlejuice, Rescue, Blobette, Fortified Zone, jeux japonais) à 80 F l'un ou 300 F le lot. Grégory Morin : 2, rue de l'Est, 69003 Lyon. Tél. : 71 12 06 19, après 17 h en semaine

MEGADRIVE

Vends jeux MEGADRIVE : Sonic 2 et Greendog 290 F pièce ou 530 F les deux. Contacter Muriel au 30 30 32 18 (95000 Cergy).

Vends MEGADRIVE neuve et 5 jeux avec notices (Sonic 1 et 2, Toe Jam and Earl, Chuck Rock, Kid Chameleon) + 1 manette. Prix : 650 F. Hadnen Malterre : 1 bis, montée de la Chana, 69005 Lyon. Tél : 78 27 20 97

Vends sur MEGADRIVE Ghouls'n Ghosts 100 F, Alien 3, Wonderboy V à 200 F pièce, Fatal Fury, TMHT Hyperstone 250 F pièce. Yann Delfolie : 23, rue Alfred-de-Mussat, 59115 Leers Tél : 20 02 79 65, en semaine après 18 h.

Vends MEGADRIVE + 8 jeux (Phantasy Star 3, Quackshot, Olympic Gold, Palmer Golf, Mystic Defender ...) Prix : 1 200 F (valeur : 3 200 F). Raphael Touze : Le Galion, 8, avenue du Port-de-Plaisance, 83000 Toulon Tél : 94 03 36 93.

Vends MEGADRIVE + 4 jeux (Mortal Kombat, Fatal Fury, Road Rash 2, Sonic) + 2 pads Pro 2 : 900 F. Thierry Couquard : 79 bis, rue Charles-de-Gaulle, 91330 Yerres. Tél : 69 49 37 08

Vends MEGADRIVE japonaise en TBE + Pro 1 et 2 + 10 jeux (Mickey, Sonic, Streets of Rage, Moonwalker, Strider, Wonderboy III, Mystic Defender, Columns, Dynamike Duke, Alex Kidd). Prix : 2 000 F. Possibilité de vente séparée : 650 F la console, 150 F le jeu. Contacter Gwenael au 49 82 46 10.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 7 jeux (Sonic 1 et 2, Tiny Toon, Super Monaco GP 2, Global Gladiators, Tazmania, Road Rash II). Valeur de l'ensemble 3 000 F, vendu 1 400 F, TBE, 1 an (Oise) Julien Scheirlacken : 48, rue de la République, 60160 Montataire. Tél. : 44 24 54 38.

Vends sur MEGADRIVE Jurassic Park, The Flinstones, Streets of Rage II, 270 F pièce ou 500 F les deux, Tiny Toon, Alex Kidd, Zero Wing, World of Illusion, Sonic 2, Wonderboy in Monster World, 250 F pièce ou 450 F les deux, Streets of Rage, Greendog, Kid Chameleon, Robocod, Donald, Sonic, 200 F pièce ou 350 F les deux. Jérôme Amerio : 67, route du Collège, 06870 Saint-Martin-du-Var Tél. : 93 08 92 65

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 7 jeux (Batman Returns, Speedball 2, Power Monger ...). Prix : 1 600 F. François Rigomer : Doussas, 56800 Corbigny. Tél. : 86 20 11 22.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + Sonic 2 et Alissia Dragoon : 700 F. Patrick Monbrun : 7, rue du Papegeay, 77230 Moussy-le-Neuf. Tél : 60 03 58 70

Vends pour MEGADRIVE Game Genie 250 F, Flashback 250 F, Fatal Fury 250 F, Thunderforce IV 200 F, Kid Chameleon 150 F, F-22 à 100 F, Quackshot 100 F, Super Thunderblade 100 F, Sonic 50 F, Gynoug 100 F, Sagai 100 F, Lotus Turbo 150 F. Le lot 1 800 F vds 1 600 F. Fabien Dufour : 4, place de l'Europe, 77360 Vaires-sur-Marne Tél : 60 20 26 41.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 5 jeux (Afterburner 2, Mystic Defender, EA Hockey, Super Real Basketball, Altered Beast) Le tout 1 700 F ou tous les jeux 1 100 F, la console + paddles 900 F. Aurélien Appéré : 54, rue Lepic, 75010 Paris Tél : 42 58 79 00

Vends jeux MEGADRIVE : Tiny Toon 300 F, World of Illusion 200 F, PS II 250 F, Shining in the Darkness 250 F, Might and Magic 250 F, Rings of Power 250 F. Le tout en très bon état. Sébastien Thomas · Le Chardon bleu, Quai Jules-Poncet, 73300 Saint-Jean-de-Mne. Tél. : 79 59 96 26

Vends sur MEGADRIVE Jungle Strike, n'ayant jamais servi. Prix : 220 F. Téléphoner à Florian Brochard au 30 59 86 29

Vends jeux MEGADRIVE : Fantasia, Spiderman, Arrowflash (jeux japonais vendus avec adaptateur universel) et Sonic, 200 F pièce. Michaël Imbroda : 3, rue Louis-Armstrong, 69200 Venissieux. Tél. : 78 67 49 09.

Vends sur MEGADRIVE Tazmania à 300 F. Contacter Stéphane Estienne au 33 60 38 58 (50670 Les Bilhedières-Braffais).

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 3 jeux (Sonic 1 et 2, Ninja Turtles, Hyperstone Heist), sous garantie, super état. Prix : 700 F. Appeler Jérôme Turioni au 76 81 10 70.

Vends sur MEGADRIVE Altered Beast à 150-200 F. Dans les pays de Loire ou environs. Guillaume Loyer : Saint-Lomer, 44160 Sainte-Anne-sur-Brivet. Tél. : 40 88 07 20, du lundi au vendredi, après 18 h.

Vends MEGADRIVE ayant très peu servi + 7 jeux en TBE avec notices et boîtes + 4 manettes (2 Quickjoy, 1 manette normale, 1 manette SG Propad). Prix acheté : 3 000 F, vendu 1 200 F à débattre. Michaël Nizzia : 955, chemin de l'Épagny-Passy, 74190 Le Fayet. Tél. : 50 47 52 52, après 17 h 30.

Vends MEGADRIVE + 13 jeux + 2 manettes, TBE, 2 300 F. Jeux : Flashback, Tiny Toon, Tazmania, World of Illusion, Quackshot, Ghouls'n Ghosts, Streets of Rage I et II, Mercs, King's Bounty, Thunderforce III, Revenge of Shinobi, James Pond II... Possibilité de ventes séparées. Nicolas Thiébault : 16, rue Guillaume-Bude, 10000 Troyes. Tél. : 25 75 12 76.

Vends de nombreux jeux MEGADRIVE entre 100 et 300 F : Flashback, Ecco, Indiana Jones 3, Sonic 2, Tazmania, Shadow of the Beast, SMGP, Altered Beast + Menacer, 500 F (6 jeux inclus). Thomas Pneur : 1, rue des Cornuattes, 10100 Gélannes. Tél. : 25 24 65 29

Vends MEGADRIVE japonaise + 5 jeux (Kid Chameleon, PS Illimmortal, Toki, Out Run) + 2 manettes Pro 2 : 650 F. Vente en Essonne, Yvelines et Paris. Micha Sher : 11, allée du Bois-Comtesse, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : 69 07 22 21.

Vends MEGADRIVE TBE + 4 jeux (Sonic, Kid Chameleon, The Revenge of Shinobi, Thunderforce IV). Prix : 1 200 F. Charles Barnard : 2, place de la Mairie, 60350 Attichy. Tél. : 44 42 91 91.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 11 jeux (Aladdin, Road Rash 2, Flashback, Shinobi, Phantasy Star 3, Rambo 3, JMBD Boxing, Streets of Rage, Mickey and Donald, Afterburner II, Altered Beast). Prix : 2 400 F. Gilles Cresci : La Trebuche, 42170 Saint-Just-Saint-Rambert. Tél. : 77 36 50 59

Vends MEGADRIVE japonaise + 10 jeux : 2 000 F. Jeux : Chuck Rock, Sonic 1 et 2, Raiden Trad, Dick Tracy, Atomic Robot Kid, Mickey Mouse, très bon état, et autres jeux. Damien Velut : 4, avenue Adrienne, 92700 Colombes. Tél. : 47 81 16 35

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 7 jeux en très bon état : Sonic 1 et 2, Thunderforce IV, Chuck Rock, Castle of Illusion, Tiny Toon. Prix : 2 000 F. Amélie Michelot : 6, rue Camille-Rodier, 21700 Nuits-Saint-Georges. Tél. : 80 61 14 46.

MASTER SYSTEM

Vends sur MASTER SYSTEM Sonic et G-Loc à 130 F. Dans les pays de Loire ou environs. Guillaume Loyer : Saint-Lomer, 44160 Sainte-Anne-sur-Brivet. Tél. : 40 88 07 20, du lundi au vendredi, après 18 h.

Vends MASTER SYSTEM + 3 manettes + 8 jeux (Aerial Assault, Sonic, Aztec Adventure, Galaxy Force, Super Tennis, Altered Beast, Vigilante, Slap Shot. Prix : 1 000 F. Jean Léone : 10, rue Youri-Gagarine, 78280 Guyancourt. Tél. : 30 64 51 05.

Vends MASTER SYSTEM II + 2 manettes + pistolet + 3 jeux (Shinobi 1 et 2, Dick Tracy), le tout cédé 450 F. Renaud Lopes : chez Élisabeth Labourdette, 14, avenue F.-Garcia-Lorca, 64000 Pau. Tél. : 59 30 06 24, le week-end.

Vends MASTER SYSTEM II + 2 paddles + pistolet + 8 jeux (Alex Kidd in Miracle World, Shinobi, Sonic, Operation Wolf, Super Monaco GP 2, Senna, Donald Duck). Le tout en TBE. 500 F. Fabien Houillon : 29, rue Gabrielle-d'Estrées, 91830 Le Coudray-Montceaux. Tél. : 64 93 90 60

Vends MASTER SYSTEM II + 9 jeux (Shinobi, Sonic 1 et 2, Shadow Dancer, Heavyweight Champ, Basketball...) + 1 manette : 900 F. Vente des jeux séparée, de 70 à 200 F. Ou échange contre MEGADRIVE ou SUPER NINTENDO avec un seul jeu pour les deux et une manette. Marc Philippi : 5, rue Saint-Hubert, 57600 Rosbruck. Tél. : 87 04 10 00, du lundi au vendredi, de 20 à 21 h.

Vends MASTER SYSTEM II + 1 manette + 6 jeux (Astérix, Klax, Alex Kidd, Retour vers le Futur 2, Moonwalker) : 500 F, ou échangés contre NES + 2 manettes + 3 jeux ou contre 3 jeux SNES. Jean-Marc Greco : Eden Provence, 5, boulevard Gérard-Philippe, 13340 Rognac. Tél. : 42 87 07 33, vers 19 h.

Vends jeux MASTER SYSTEM : Spiderman, Alex Kidd in Shinobi World, Monopoly, Dead Angle, Kung Fu, Kid Cloud Master, R-Type, Space Harrier, Great Volle, Thunderblade, Kenseiden, Spy vs Spy et autres. Prix : 60 F, port gratuit à partir de 5 jeux. François Babik : 6, allée Jean-Bart, 93270 Sevran. Tél. : 43 85 05 24.

Vends MASTER SYSTEM II + 1 manette + 5 jeux, dont 1 en mémoire (Alex Kidd, Operation Wolf, World Grand Prix, Sonic 2, Enduro Racer). Prix : 900 F. Alexandre Duc : 2, rue du Curé-Knauer, 67250 Kutzenhausen. Tél. : 88 80 57 55, entre 19 et 21 h.

Vends MASTER SYSTEM + 8 jeux + 2 manettes + lunettes 3D. Prix : de 1 300 à 1 500 F ou échangés contre MEGADRIVE avec 3 ou 4 jeux. Jeux : R-Type, Wonderboy 3, Double Dragon, Taito, Chase HQ, Champion of Europe, Sonic 2, Alien Syndrom, Zaxon 3D. Miguel Gamito : 19, rue de la Faisanderie, 91070 Bondoufle. Tél. : 60 86 62 95.

Vends sur MASTER SYSTEM II : Alex Kidd, Castle of Illusion, Shinobi, 1 manette, 1 pad. Prix : 400 F ou échangés contre jeux GAME GEAR (3 ou 4). Éric Mollet : 15, rue des Tilleuls, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 69 09 84 14.

Vends console MASTER SYSTEM II + 11 jeux + pistolet + 2 manettes + 1 jeu intégré. Le tout à vendre 1 500 F. Maxime Dubbe : 62, rue Moise-Lambert, 59146 Flines-les-Raches. Tél. : 27 89 16 03.

Vends MASTER SYSTEM II + 2 manettes + Alex Kidd + light phas + 22 jeux avec boîtes et notices. Prix : 2 200 F (1 joystick cadeau), valeur : 4 500 F. Ou vente des jeux de 70 à 100 F. Contacter Alain Poulhès au 43 32 62 67 (Montfermeil, 93 Seine-Saint-Denis).

Vends MASTER SYSTEM II + manette avec Sonic 2 et RC Grand Prix, prix à débattre. Benoît Everard : 56, rue de la Pommeraie, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44 49 79 82

Vends MASTER SYSTEM + 16 jeux (Y's, Miracle Warrior, Shinobi...) : 1 050 F. David Pognant : 4, rue de Lille, 90000 Belfort. Tél. : 84 58 07 55.

Vends MASTER SYSTEM + 5 jeux (Sonic 2, Basket, Nightmare, Shinobi, Double Dragon, Alex Kidd) + manette MEGADRIVE, 625 F. Dans les alentours de Paris. Sébastien Ellul : 3, résidence Danielle-Casanova, 93440 Dugny. Tél. : 48 37 79 64.

Vends MASTER SYSTEM II + 1 manette et 1 joystick + 1 jeu (Alex Kidd et 3 jeux au choix (Predator 2, Mortal Kombat, Spiderman...) Valeur réelle : 1 750 F, vendu 500 F à débattre. Loïc Moorghen : 44, rue de Rueisheim, 68110 Illzach. Tél. : 89 32 28 99

Vends MASTER SYSTEM II + 1 manette + 4 jeux (Alex Kidd, Shinobi, Moonwalker, Shadow Dancer), 600 F ou échangés contre SUPER NINTENDO + Street Fighter II. Moktar Benamor : 13, rue Charron, 93300 Aubervilliers. Tél. : 49 37 13 02

Vends MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Shinobi + Wimbledon + Cyborg Hunter + Sonic + Bank Panic + 1 paddle + 1 joystick SG Fighter + Péritel + transfo + tous emballages et notices d'origine. L'ensemble 1 030 F, port inclus, ou échangé contre jeux SNIN, SFC, SNES. Frédéric Fiachetti : 21, rue Alsace-Lorraine, 34200 Sète. Tél. : 67 74 41 67.

GAME GEAR

Vends GAME GEAR en TBE sous garantie (reste 10 mois) avec 3 jeux : Global Gladiators, Monaco GP, Columns + loupe + adaptateur Sega + emballage d'origine, 1 300 F. Emmanuel Molis : 11, avenue des Myosotis, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : 34 12 99 63, entre 16 et 20 h, tous les jours.

Vends GAME GEAR + batterie + Sonic 2 + Columns + valise. Prix : 1 000 F à débattre (Garantie encore 10 mois). Contacter Usta Ramazan au 42 35 42 77.

Vends jeux GAME GEAR : Streets of Rage et Devilish. Matthieu Collignon : 2, rue du Chemin-Neuf-Boulaincourt, 76770 Villiers-le-Mahieu. Tél. : 34 87 46 45

Vends GAME GEAR + 3 jeux (Columns, Sonic, Donald, Out Run, Crystal Warriors). Le tout état neuf pour 2 000 F à débattre. Téléphoner à Vincent Sierra au 30 34 48 66, après 18 h.

Vends GAME GEAR + adaptateur 250 F à débattre + 5 jeux : Sonic, Kick Off, G-Loc, Mickey, Donald, entre 125 et 195 F. Julien Vulin : 3, allée S.-Allende, 69600 Oullins. Tél. : 78 51 99 65

Vends sur GAME GEAR Prince of Persia 50 F et Shinobi 50 F ou les deux 80 F. Marc Lebrun : 115, rue Chanzy, 76200 Dieppe. Tél. : 35 06 04 63.

Vends jeux GAME GEAR : Super Kick Off, Ayrton Senna's Super GP 2, Batman Returns, Streets of Rage, Wimbledon, Shinobi 2. Contacter Yannick Vanbiervliet au 91 92 47 22

Vends sur GAME GEAR Space Harrier et Joe Montana 160 F les deux ou 80 F pièce. Yoann Staincq : 179, rue de la Source, 92000 Nanterre. Tél. : 47 72 05 32

Vends GAME GEAR + Sonic 2 + Streets of Rage + Columns + Out Run Europa Kick Off, le tout en très bon état encore sous garantie + adaptateur secteur, 800 F à débattre. Yann Desgranges : 6, rue de Passy, 75116 Paris. Tél. : 42 88 35 82

NEC

Vends NEC CORE GRAFX + 2 manettes + quintupleur + 6 jeux (Ninja Spirit, Chase HQ, Pac Land, Vigilante, Cybercore, Final Match Tennis). Prix : 700 F à débattre. Contacter Loïc Greboval : 26, rue de la Oélivrance, 80000 Amiens. Tél. : 22 46 90 61.

Vends jeux pour console NEC : Devil Crush, Ninja Spirit, Super Volleyball, Catch, Cyber Kombat Police, Side Arms, Super Star Soldier, Dead Moon, Darius + Tiger Heli, de 150 à 230 F pièce. Jean-Philippe Bobeau : 16, rue Albert-Camus, 45400 Fleury-les-Aubrais. Tél. : 38 86 67 00

NEO GEO

Vends sur NEO GEO Ninja Commando 600 F, Fatal Fury 2 à 900 F. Échange aussi divers jeux NEO GEO et SFC. Laurent Ouvell : 24/6, rue Léon-Blum, 59000 Lille. Tél. : 20 38 23 59.

Vends jeux NEO GEO : Blue's Journey, Alpha Mission 2, King of the Monsters. Prix : 350 F pièce. Julien Cohen : 9, rue Serge-Prokofiev, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : 64 46 44 82.

Vends jeux NEO GEO : Fatal Fury 2, Ninja Commando, Last Resort, Christophe Lamotte : 22, rue G.-Clémenceau, 92170 Vanves. Tél. : 46 45 15 58

Vends sur NEO GEO Fatal Fury 2 à 800 F et Samurai Shodown 800 F. Alice Wipf : 13, rue de la Première-Armée, 38190 Ensisheim. Tél. : 89 81 78 81.

Vends NEO GEO + 2 manettes + View Point, sous garantie, 3 000 F à débattre. Michaël Belk : 38, rue Lucien-Sampaix, 75010 Paris. Tél. : 46 07 45 97.

Vends NEO GEO + 2 joys + memory card + View Point + Art of Fighting + Fatal Fury + Alpha Mission 2 + Tetris, en TBE, 4 500 F à débattre. Sur Paris uniquemmt. Nicolas Southon : 25, rue d'Évreux, 77290 Mitry-le-Neuf. Tél. : 64 27 70 84

Vends NEO GEO + 2 joys, TBE. Adrien Thomas : 113, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : 45 42 19 46

Vends NEO GEO + 2 manettes + 1 jeu : Fatal Fury 2. Parfait état, valeur : 3 900 F, vendu à 2 900 F à débattre. Michel Koenigsaecker : 12, rue de Weyer, 67320 Drulingen. Tél. : 88 00 67 76

ATARI

Vends Atari 2600 + 18 jeux + 1 manette + 1 joystick. Prix : 500 F à débattre. Jérôme Gallois : 65, rue Olibet, 33400 Talence. Tél. : 56 37 42 36

Vends Atari 2600 + 2 paires de manettes + adptateur secteur + 12 jeux (Pole Position, Pac Man, Math Grand Prix, Video Pinball, Air Sea Battle, Combat, Demon Attack, Sky Diver, Space Invaders, Super Break Out, Star Wars, MS Pac Man). Le tout en très bon état 450 F. Sébastien La Casa : 8, place d'Auvergne, 78310 Maurepas. Tél. : 30 51 38 46

Vends Atari 2600 + 19 jeux (Rampage, Ghostbusters...) + 2 manettes, prix : 800 F ou échangés contre 2 jeux SUPER NINTENDO (si possible dans la banlieue lyonnaise). Étienne Pletty : 7, impasse George-Danton, 69960 Curdas. Tél. : 72 51 15 85.

Vends LYNX 2 + adaptateur secteur + 1 jeu (Rampage). Le tout état neuf acheté 1 100 F vendu 700 F. Jamais servi. Joel Klein : 30, impasse Dumont-d'Urville, 54710 L'Udres. Tél. : 83 25 84 55.

Vends LYNX 2 + 4 jeux + 6 piles : 750 F ou vends jeux à part 150 F pièce (Warbirds, Rampart, Blue Lightening). Thierry Cauchois : appartement 7, immeuble Requin, résidence du Bois, 76460 Saint-Valéry-en-Caux. Tél. : 35 97 15 47.

Vends LYNX 2 avec sacoche + Lynx 1 600 F + 12 jeux à 50 ou 60 F + câble CoLynx 30 F. L'ensemble 1 300 F ou contre le jeu NEO GEO View Point. Jean-François Caradec : 21 bis, rue J.-B.-Baudin, 94800 Villejuif.

Vends LYNX + adaptateur secteur + sacoche + câble reliant d'autres Lynx + 13 jeux, dont : Toki, Viking Child, Chekeread Flag. Valeur : 5 000 F, vendu 2 000 F. Allan Gorely : 6, rue des Moissonneurs, 51220 Saint-Thierry. Tél. : 26 03 19 56, tous les jours après 19 h 30

ACHATS

SUPER NINTENDO

Achète la boîte originale de Super Mario World, sur SUPER NINTENDO, sans notice. Offre 50 F sans les frais de port. Hélène Fetet : Le Champ-François-Fréminil, 86600 Bruyères. Tél. : 29 50 58 10

Achète SUPER NINTENDO + 2 manettes + Super Soccer, en très bon état, environ 690 F. Julien Lapilus : 175, avenue des Auvernats, 45560 Saint-Denis-en-Val.

Achète sur SUPER NINTENDO Dragon Ball Z 2 à 350 F, Super Off Road 250 F, NBA Basketball 270 F, Pro Action Replay 300 F et adaptateur universel US et jap 100 F. Christophe Zanchi : La Rouvière, 30440 Sumène. Tél. : 67 61 38 61.

Achète SUPER NINTENDO + 2 menettes + 1 ou 2 jeux si possible, 600 F. Cherche aussi à acheter jeux de 200 à 300 F. Chakib Bennani : 5, rue de la Bièvre, 94250 Gentilly. Tél. : 45 46 06 39.

Achète adaptateur SUPER NINTENDO pour jeux US et japonais. Rudy Czech : 11, rue Montesquieu, 62220 Carvin. Tél. : 21 74 13 75.

Achète jeu SUPER NINTENDO : Cantona Football, entre 200 et 300 F ou échangé contre autre jeu. Raphaël Nguyen : 42, rue du Vieux-Port, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26 74 40 04.

Achète jeux SUPER NINTENDO : Sim City, Populous, F1 Pole Position, FX Trax, environ 250 F avec les frais de port. Samuel Masoye : 1, rue de la Combe-Josery, 52800 Foulain. Tél. : 25 31 13 63.

Achète sur SUPER NINTENDO Street Fighter II, Bubsy, Aladdin, entre 200-250 F. Possibilité d'échanges. Julien Priqueler : 6, quai Turckheim, 67000 Strasbourg

Achète sur SUPER NINTENDO Ranma1/2 ou Dragon Ball Z 2 à 300 F maxi, ou échange contre Super Mario World. En Loire-Atlantique de préférence. Sébastien Boutreau : 27, rue d'Angleterre, 44000 Nantes. Tél. : 40 47 46 75

Achète SUPER NINTENDO en bon état + 3 jeux dont Street Fighter II' Turbo ou Mortal Kombat pour 1 050 F. Région nantaise ou sur Saint-Nazaire. Nicolas Burlot : 24, rue Raymond-Berr, 44560 Paimboeuf. Tél. : 40 27 77 87.

NES

Achète sur NES Double Dragon II à 100 F maximum et vends ou échange Double Dragon 3 sur GAME BOY. Seulement aux alentours de Lens, Liévin, Henin, Beaumont, Courrières. Franco Gosselin : 11, immeuble La Meunerie, résidence du Vieux-Moulin, 62110 Hénin. Tél. : 21 49 36 95

Achète sur NES Metal Gear, Prince of Persia, Gauntlet. Pris : 125 F ou échangés contre jeux GAME BOY (Super Mario Land II, Burger Time). Pierrick Rouvière : Le Moulin-de-l'Hospital, 87200 Saint-Brice. Tél. : 55 02 51 12.

GAME BOY

Recherche sur GAME BOY jeux de sport et de combat, prix maximum 100 F. Écrire à Sébastien Frangel : 9, Les Maisons de la Buisse, 38500 La Buisse

MEGADRIVE

Achète jeux MEGADRIVE et SUPER NINTENDO en bon état, avec boîtes et notices, 100 F maximum. Achète Super Mario All Stars à 500 F. Aurélise Morin : Les Mullons, 16100 Saint-Brice.

Achète jeux MEGADRIVE : Mortal Kombat 300 F maxi et Jurassic Park 150 F. Jean-Marie Baudet : 2, avenue du Clos-Fleuri, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42 42 46 08

Achète sur MEGADRIVE Ecco the Dolphin maxi 175 F, Flashback maxi 175 F ou GP Senna 150 F. Éric Enguehard : 42, rue de Brest, 36300 Le Blanc. Tél. : 54 37 66 63

Achète news sur MEGADRIVE de 200 à 300 F maxi, ex Robocop US, Terminator, Street Fighter II', jeux de baston exclusivement, et Fatal Fury de 150 à 200 F. Aladdin 200 F. Possibilité d'échanges. Éric Saleur : 170, rue de la Gare, 95120 Ermont.

ATARI

Achète jeux LYNX en bon état à 50 F pièce. Achète Batman, Ninja Gaiden, Scrapuard à 70 F pièce. Écrire à Stanislas Buczna : 7, rue du Huit-Mai-1945, 17330 Loulay

NEO GEO

Achète NEO GEO + 1 manette à un prix intéressant, dans la région parisienne de préférence. Grégory Barraud : 29, rue Mignon-Boucher, 95100 Argenteuil. Tél. : 39 62 30 17.

Achète NEO GEO + 2 manettes + jeux (Fatal Fury Special, Sengoku 2, Art of Fighting, ou autres). Prix entre 1 500 et 2 500 F port compris. Étudie toute proposition. Frédéric Blank : 11, avenue Henri-Fabre, 84100 Orange

ÉCHANGES

SUPER NINTENDO

Échange ou vend sur SUPER NINTENDO Starwing contre Another World. Dervis Darkulic : 36, rue des Jardins, 57880 Ham-Varsberg. Tél. : 87 82 00 32, le soir.

Échange nombreux jeux SUPER NES contre Super Mario Kart, Mario is Missing ou Super Bomberman. Jimmy Gaudoy : 17, rue Saint-Martin, 51200 Épernay. Tél. : 26 55 69 46, après 18 h.

Échange jeu SUPER NINTENDO : Mortal Kombat, contre Ranma 1/2 II ou Dragon Ball Z 2 (version française uniquement), Fatal Fury 2, Bubsy ou Mario All Stars. David Puech : 3, impasse Saint-Exupéry, 34410 Sérignan. Tél. : 67 32 39 19.

Échange jeux SUPER NINTENDO : Super Mario World II, Street Fighter II, Super G and G, contre Zelda III et autres tops. Contacter Nicolas au 20 49 91 61.

Échange jeux SUPER NINTENDO et SNES : Ranma 1/2 I contre Fatal Fury, World Heroes, Ranma 1/2 II, Tiny Toon ou Addams Family II. Fabien Robert : 212, rue Châteaubriand, 30290 Laudun. Tél. : 66 79 41 99.

Échange jeux SUPER NINTENDO : Super Double Dragon (US), Pilotwings, Bart, F-Zero, Super Mario Kart, contre Sim City (français), Flashback, Fatal Fury I ou II, Dragon Ball Z 2, Street Fighter II Turbo, Ranma 1/2, Bubsy, Batman, Pocky and Rocky. Julien Lepinçon : 4, rue des Iles-Chausey, 50290 Bréhal. Tél. : 33 51 05 93.

Échange sur SUPER NINTENDO Super Scope en TBE contre n'importe quel jeu ou vendu 200 F. Maine-et-Loire uniquement. François Raymond : 33, rue A.-Girardeau, 49130 Les Ponts-de-Cé. Tél. : 41 44 51 12

Échange sur SUPER NINTENDO Mario World sans boîte contre Mario All Stars, Street Fighter II Turbo, Astérix ou Cantona Football. Ou échange Mario World + Game Key contre Mario All Stars jap. ou US, ou SF II Turbo jap. ou US +

nouvel adaptateur 60 Hz Contacter Yann Meurot au 75 21 23 77, après 18 h (26150 Vachères-en-Quint)

Échange ou jeux SUPER NINTENDO . Mortal Kombat, Mario All Stars, Bubsy, Sim City, Race Driving, Pilotwings, Road Runner, F1 Exhaust Heat et bien d'autres Laurent Wawrzyniak : avenue de l'Europe, pavillon Jura E4 n° 11, 59320 Haubourdin. Tél 20 07 83 28

Échange jeux SUPER NINTENDO : Tiny Toon (US), Street Fighter II Turbo, Starwing, F1 Exhaust Heat, SM IV, contre Dragon Ball Z 2, Sim City, Ranma 1/2 II, Jurassic Park, F1 Pole Position, Pop'n Twinbee, Cantona Football, Mario All Stars, Super Bomberman, ou autres propositions Vente des jeux entre 200 et 400 F. Fabrice Pra · Les Chambons, 38350 La Salle-en-Beaumont. Tél 76 30 42 13

Échange jeux SUPER NINTENDO . Castlevania IV, Street Fighter II, Mario IV, Zelda III (version allemande), contre Bubsy, Axelay, Batman Returns, F1 Pole Position Astérix ou Pocky and Rocky. Jean-Marc Trappler 17, rue du Sablon, 57000 Metz Tél 87 62 19 37.

Échange jeux SUPER NINTENDO Zelda III, TMHT IV, Super Probotector, Lemmings, SF II, The Addams Family, contre Dragon Ball Z 2, Ranma 1/2 II ou III, Mario All Stars Thomas Savoca : 38, avenue Saint-Marcellin, 42160 Bonson. Tél 77 55 15 92.

Échange jeux SUPER NINTENDO Starwing, Jimmy Connors, Lost Viking (US), contre F1 Pole Position ou Nigel Mansell version française uniquement Achète Capcom Powerstick à 300 F maxi Jim Besnard : 13, rue de Vauloger, 37150 Bléré. Tél : 47 30 27 01, après 18 h.

Échange jeux SUPER NINTENDO . WWF et Super Off Road contre autres jeux, ou vendus 350 F pièce Faire propositions. Grégory Pietrolonardo · 57, rue de la République, 38430 Moirans Tél. : 76 35 50 72

Échange SUPER NINTENDO + 1 manette + 1 manette turbo + Mortal Kombat + Starwing + Pilotwings, contre NEO GEO + 2 manettes + 1 ou 2 jeux sympa Jonathan Marletta 13, rue Pierre-et-Marie-Curie, 57340 Morhange Tél 87 86 20 90

Échange sur SUPER NINTENDO Rushing Beat contre Super Probotector ou autres, et vends Final Fight II à 250 F ou les deux 400 F Wilfried Moulinneuf · 209, rue Léon-Blum, 69100 Villeurbanne Tél · 72 37 30 43, après 19 h.

Échange jeu SUPER NINTENDO Rival Turf (avec boîte et notice), contre TMHT IV, Batman Returns, Bubsy, Cool Spot, Ranma 1/2, Pink Panther, Cantona, Mr Nutz, Astérix, Joe and Mac, Magical Quest, Actraiser, ou autres jeux Laurent Ciosi 17, avenue des Robaresses, 78570 Andresy. Tél 39 75 14 41.

Échange jeux SUPER NINTENDO (fra) S. EDF, Road Runner, Simpsons, contre Tiny Toon, Alien 3, Mario Paint (avec souris), Pocky and Rocky, Bubsy, etc Ou vends jeux de 250 à 300 F pièce David Pognant 4, rue de Lille, 90000 Belfort. Tel 84 58 07 55.

Échange jeux SUPER NINTENDO · Starwing, Street Fighter II, Tiny Toon, The Magical Quest (fra et jap), The Simpsons, Super Mario World, Pocky and Rocky, Super Ghouls'n Ghosts, cont Lost Viking, Prince of Persia, Alien 3, Dragon Ball Z 2, Battletoads in Battlemaniac Étienne Jubert · Saint-Clair-d'Arcey, 27300 Bernay Tél. : 32 43 42 82

Échange jeux SUPER NINTENDO : Super Mario Kart, Mickey, F-Zero, Top Gear et Street Fighter, contre Bubsy, Goof Troop, Mr Nutz, Ranma 1/2, Sim City ou Aladdin. Contacter Julien Chaillot au 67 87 50 83, à partir de 17 h 30 les jours d'école.

Échange tous jeux SUPER NINTENDO. Téléphoner à Christophe Mounier au 75 32 35 07

Échange jeux SUPER NES . WWF, Dragon's Lair, Final Fight, contre Dragon Ball 2, Ranma 1/2 I ou II, Street Fighter II Turbo, Aero The Acrobat, Aladdin, TMHT Tournament Fighter, Cybernator, Fatal Fury 1 ou 2. Grégory Coquin 3, lotissement Les Estivab, ZAC des Quatre-Saisons, 83222 Le Pradet Tél 94 27 27 47.

Échange jeu SUPER NINTENDO : Turtles in Time, contre Parodius, Super Star Wars, Zelda III, Mario All Stars, Mario Kart, Actraiser, Dragon Ball Z 2, Astérix, Mr Nutz Xavier Dorval 2, boulevard de la Colle-Belle, Les Vallières, A1, 06510 Carros. Tél : 93 08 89 18

NES

Échange NES + MASTER SYSTEM et 4 jeux contre MEGADRIVE avec 2 jeux Urgent Frédéric Bernard résidence Le Vert Côteau, n° 12, 27300 Bernay Tel 32 43 43 05, après 14 h

Échange NES + 2 manettes + 10 jeux (Turtles III, Boulder Dash, Blue Shadow, Ski or Die, Impossible Mission, Jack Nicklaus, Tetris, High Speed, Paperboy 2, Joe and Mac, contre MASTER SYSTEM II + 2 manettes + 10 jeux (comprenant Sonic, Alex Kidd, Columns...) Ulriche Leclercq rue du Moisnil, 59274 Marquilles Tél 20 29 34 19, après 18 h

Échange sur NES Teenage Mutant Hero Turtles (état neuf) contre Super Mario II, Tiny Toon,. Dominique Lavaur Les Chênes-Coulade, avenue de Vérone, 47510 Foulayonnes Tél . 53 95 63 80

Échange 3 jeux NES World Cup, Tortues Ninja, WF Challenge, contre jeux MEGADRIVE (Batman Returns, Aquactic Game, Alien 3) Nicolas Jullian · place du Huit-Mai-1945, gare SNCF, 91540 Mennecy Tel 64 57 09 57.

Échange NES + de nombreux jeux contre des jeux MEGADRIVE, ou vends les jeux NES de 100 à 150 F, dont Mario III et d'autres très bons jeux Franck Le Liboux 5, allée des Pinsons, 95350 Saint-Brice Tél 39 92 15 61

Échange NES en très bon état + 4 jeux contre GAME BOY + jeux (Tetris, Star Wars ...) Pierre Marchandise 278, avenue de Brigode, 59650 Villeneuve-d'Ascq Tél 20 91 38 62.

Échange sur NES Top Gun, Goonies 2, TMHT et RC Pro Am contre 1 jeu SUPER NINTENDO ou vendus à l'unité 100 F Contacter Guillaume Gouillart 46, rue Frédéric-Chopin, 62580 Vimy. Tél. 21 59 82 12

Échange NES + 2 manettes + 7 jeux + zapper TBE contre GAME GEAR + 5-6 jeux + adaptateur secteur Yannick Lecorre 20, rue du Champ-du-Cormier, 72300 Sablé-sur-Sarthe

GAME BOY

Échange sur GAME BOY Dragon's Lair contre Best of the Best, Karate ou Bugs Bunny Éric Laignel 18, rue de la Caillière, 59242 Templeuve.

Échange jeux GAME BOY Golf (sans notice), Duck Tales (sans notice), Tetris (avec notice) Denis Streitt 10, rue de Clairvivre, 67100 Strasbourg. Tél 88 39 26 36

Échange GAME BOY + 6 jeux contre GAME GEAR + 3 jeux ou 1 100 F Contacter Fabio Peronace au 46 80 08 01

MEGADRIVE

Échange jeux MEGADRIVE Quackshot, Super Monaco GP 2, Sonic, Terminator, Phelios, deux jeux au choix contre Aladdin Urgent Jimmy Gaupoy 17, rue Saint-Martin, 51200 Épernay Tél 26 55 69 48

Échange MEGADRIVE + 2 manettes dont une spéciale + 5 jeux contre NEO GEO + 2 manettes + 3 ou 4 jeux de baston si possible (Fatal Fury Special, Samurai, World Heroes 2) Sébastien Furlan 2, rue de Viller, 57380 Guessling-Hémering Tél 87 91 46 38, après 19 h.

Échange sur MEGADRIVE TF II, Kid Chameleon, World Cup 90 contre toutes propositions Cédric Lamiray 12, rue des Fourneaux, 28240 Fontaine-Simon. Tél 37 81 81 10.

Échange sur MEGADRIVE Flashback, Alex Kidd, Sonic, Splatter House 2, Home Alone, contre Aladdin ou Street Fighter II Colin Julien villa Renoir, bâtiment 8, 17, avenue Renoir, 06800 Cagnes-sur-Mer Tél 92 02 90 59

Échange sur MEGADRIVE Terminator 2 contre Mickey Mouse Castle of Illusion pour MD française Possibilité de vente à 100 F Jean-Pierre Chassard 15, rue de la Maine, 70360 Bucey-les-Traves Tél 84 92 71 39, tous les jours à partir de 19 h

Échange jeux MEGADRIVE Sonic 1 et 2, Streets of Rage, contre Terminator 1 ou 2, Flashback, Quackshot, WWF, Rambo 3, Kid Chameleon Jonathan Guebhart 10, rue Jules-Verne, 44830 Brains.

Échange MEGADRIVE + Sonic 1 + Flashback contre SUPER NINTENDO + Zelda III ou Mario IV ou le tout avec 1 manette vendu 690 F. Christophe Binard . 86 bis, rue des Noyers, 93300 Aubervilliers Tél 43 52 73 19

Échange sur MEGADRIVE WWF, Amazing Tennis, General Chaos, Street Fighter II', contre Aladdin, International Rugby, ou autres hits Joachim Grandener 4, rue Yves-du-Manoir, 17600 Saujon. Tél . 46 02 93 66

GAME GEAR

Échange sur GAME GEAR Alien 3 contre Blues Brothers, Terminator 2, Batman Returns ou autres propositions (pas jeux de foot ni courses auto) Corinne Rorive · 16, rue Jules-Vallès, 59310 Orchies.

Échange GAME GEAR + AD + 10 jeux (Mickey 2, Super Off Road ...) + Gear-to-Gear (câble de liaison), contre SUPER NINTENDO + minimum 4 ou 5 jeux et 2 manettes, ou le tout vendu 2 190 F. Lyderic Maes 105, boulevard Clémenceau, 59100 Marque-en-Baroeul (Nord)

NEO GEO

Échange ou vends jeux NEO GEO : Ninja Combat 350 F, Alpha Mission 2 à 450 F, Ninja Commando 700 F. Marguerite Dornic 18, rue des Droits-de-l'Homme, 51000 Châlons-sur-Marne Tél 26 65 30 71.

Échange sur NEO GEO : Fatal Fury 2 et World Heroes 2 contre View Point ou Samurai Shodown Julien Hundert : 11, impasse des Grands-Jardins, 57530 Landonvillers. Tél 87 64 27 76, après 18 h

DIVERS

Vous cherchez un club d'échange et de vente par correspondance compétent et rapide ? C'est Videofun Tarifs et règlement au 42 08 34 05 Échanges et ventes sur SUPER NINTENDO, NES, GAME BOY, GAME GEAR et MEGADRIVE, environ 50 jeux Olivier Dumas 14, lotissement Cante Coucou, 13600 La Ciotat. Tél. · 42 08 34 05

Consolemaniaque donne toutes astuces sur jeux SUPER NINTENDO Zelda III et techniques Street Fighter II (normal et turbo) Appeler aussi pour jeux d'autres consoles Réponse assurée si possible François Albert 3, Le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson Tél : 60 11 71 01.

Le club Sympathic vends, échange achète jeux MEGADRIVE, SUPER NINTENDO, SNES et SFC. Possède nombreux jeux Pour plus de renseignements, doc contre 2 timbres à l'adresse indiquée ou téléphoner à David Féger 16, allée de la Marche, 92380 Garches Tél 47 95 00 36, après 19 h 30

L'ARGUS DES JEUX

Depuis le temps que nous recevons des petites annonces, nous sommes devenus des pros du marché de l'occasion. Pour avoir une idée du prix moyen des ventes, nous vous proposons ici le barème « occasion » de *Player One Annonces*.

SEGA

- ***Megadrive*** **: 150 francs pour les nouveautés. 100 francs pour les jeux plus anciens. N'oubliez pas que Sega vend déjà ses « vieux » titres (neufs) à moins de 200 francs.**
- ***Master System*** **: 100 francs pour les nouveautés. De 50 à 80 francs pour les jeux anciens. Là aussi, Sega propose les « vieux » titres entre 100 et 150 francs.**
- ***Game Gear*** **: de 50 à 80 francs suivant l'ancienneté du jeu.**

NINTENDO

- ***Super Nintendo*** **: 250 francs en moyenne, 300 francs pour les hits tels que Street Fighter II, Super Probotector...**
- ***NES*** **: 150 francs les nouveautés ; pour les jeux plus anciens, comptez à peu près entre 50 et 100 francs.**
- ***Game Boy*** **: de 50 à 100 francs.**

RÉDIGEZ VOTRE PETITE ANNONCE GRATUITE

Composez votre annonce vous-même, en n'oubliant pas de nous indiquer tous les détails précis en majuscules et votre n° d'abonné : ______

Rubrique : ❑ ventes, ❑ échanges, ❑ achats, ❑ clubs, ❑ contacts

Console concernée : ______

Nom et prénom : ______

Texte de la PA : ______

Adresse : ______

Tél. (facultatif) : ______

Adressez votre annonce à :
PLAYER ONE, PETITES ANNONCES
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne Cedex

TOP 10

MEGADRIVE

1. STREET FIGHTER II'
2. ALADDIN
3. SONIC SPINBALL
4. ASTERIX
5. FORMULA ONE
6. JURASSIC PARK
7. ULTIMATE SOCCER
8. COFFRET DISNEY
9. JUNGLE STRIKE
10. DAVIS CUP WORLD TOUR

SUPER NINTENDO

1. SUPER MARIO ALL STARS
2. DRAGON BALL Z
3. STREET FIGHTER II TURBO
4. JURASSIC PARK
5. ALADDIN
6. SUPER MARIO KART
7. STREET FIGHTER II
8. TINY TOON
9. STARWING
10. ASTERIX

MASTER SYSTEM

1. ASTERIX 2
2. FORMULA ONE
3. COFFRET DISNEY
4. JURASSIC PARK
5. SONIC CHAOS
6. MICKEY MOUSE 2
7. TOM AND JERRY
8. STAR WARS
9. SONIC 2
10. THE FLASH

NES

1. JURASSIC PARK
2. SUPER MARIO BROS III
3. ASTERIX
4. TINY TOON
5. SOLSTICE
6. SUPER MARIO BROS II
7. KIRBY'S DREAM LAND
8. TETRIS
9. DOUBLE DRAGON
10. LITTLE NEMO

GAME GEAR

1. ECCO
2. COOL SPOT
3. SONIC CHAOS
4. ULTIMATE SOCCER
5. MICKEY MOUSE 2
6. STREETS OF RAGE
7. TOM AND JERRY
8. SONIC 2
9. DOUBLE DRAGON
10. STAR WARS

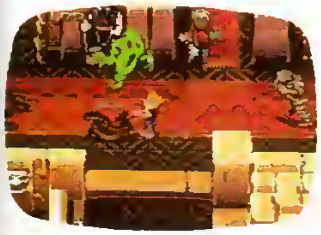
GAME BOY

1. SUPER MARIO LAND II
2. JURASSIC PARK
3. SUPER MARIO LAND
4. ZELDA
5. ASTERIX
6. KIRBY'S DREAM LAND
7. MORTAL KOMBAT
8. WORLD CUP
9. MERCENARY
10. GARGOYLE'S QUEST

ZOMBIES

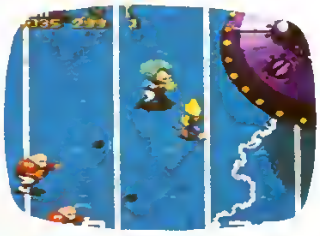
NOUVEAU SUPER NINTENDO

NOUVEAU SEGA MEGA DRIVE



ZOMBIES... un thriller qui vous donnera la chair de poule...

Volez au secours de vos voisins, mais surtout, faites preuve d'intelligence et d'astuce pour les sauver de ce cauchemar et débarrasser la terre des ignobles morts-vivants. Traversez prudemment 55 niveaux effroyables qui vous cloueront à votre fauteuil... Le son et les animations vous plongeront dans un monde où l'horreur est chose commune... Alors, si vous avez trop peur de jouer seul, invitez un ami pour lui faire partager des aventures d'outre-tombe sur Megadrive et Super Nintendo.... et n'oubliez surtout pas de regarder sous votre lit avent d'aller vous coucher... vous pourriez très bien être la prochaine victime...



Photos d'écran: Sega Megadrive

KONAMI®

Zombies™ and © 1993 Lucas Arts Entertainment Company. Lucas Arts is a trademark of Lucas Arts Entertainment Company. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, SNES™, NES™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Konami® is a registered trademark of Konami Co. Ltd. © 1993 Konami all rights reserved

ROBOCOP™ VERSUS THE TERMINATOR™

DANS UN FUTUR PROCHE, LES UNIVERS DE ROBOCOP ET DE TERMINATOR SE FONDENT DANS UNE SEULE ET UNIQUE REALITE. DANS CE NOUVEAU MONDE, LES MACHINES COMMANDENT LA TERRE ET "SKYNET" LE SUPER ORDINATEUR REGNE EN MAITRE. VOUS, INCARNE EN ROBOCOP, DEVEZ SAUVER L'ESPECE HUMAINE EN DETRUISANT "SKYNET" VOTRE ENNEMI..

DISPONIBLE BIENTOT SUR :
SEGA MEGADRIVE
SEGA GAME GEAR
SEGA MASTER SYSTEM

ORION

HEMDALE

ROBOCOP TM & © 1990 Orion Pictures Corporation. All rights reserved.
TM designates a trademark of Orion Pictures Corporation.
THE TERMINATOR TM & © 1984 Hemdale. A Greenberg Brothers Partnership.
All rights reserved. TM designates a trademark of Cinema 84. Licensed by Hemdale Film Corporation. Published by Bethesda Softworks. Game Code © 1990 Virgin Games.
All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
SEGA, Game Gear™ and Sega Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.
2/3/4 Lanchester Gate, London W10 5AH

SEGA Master System

SEGA GAME GEAR